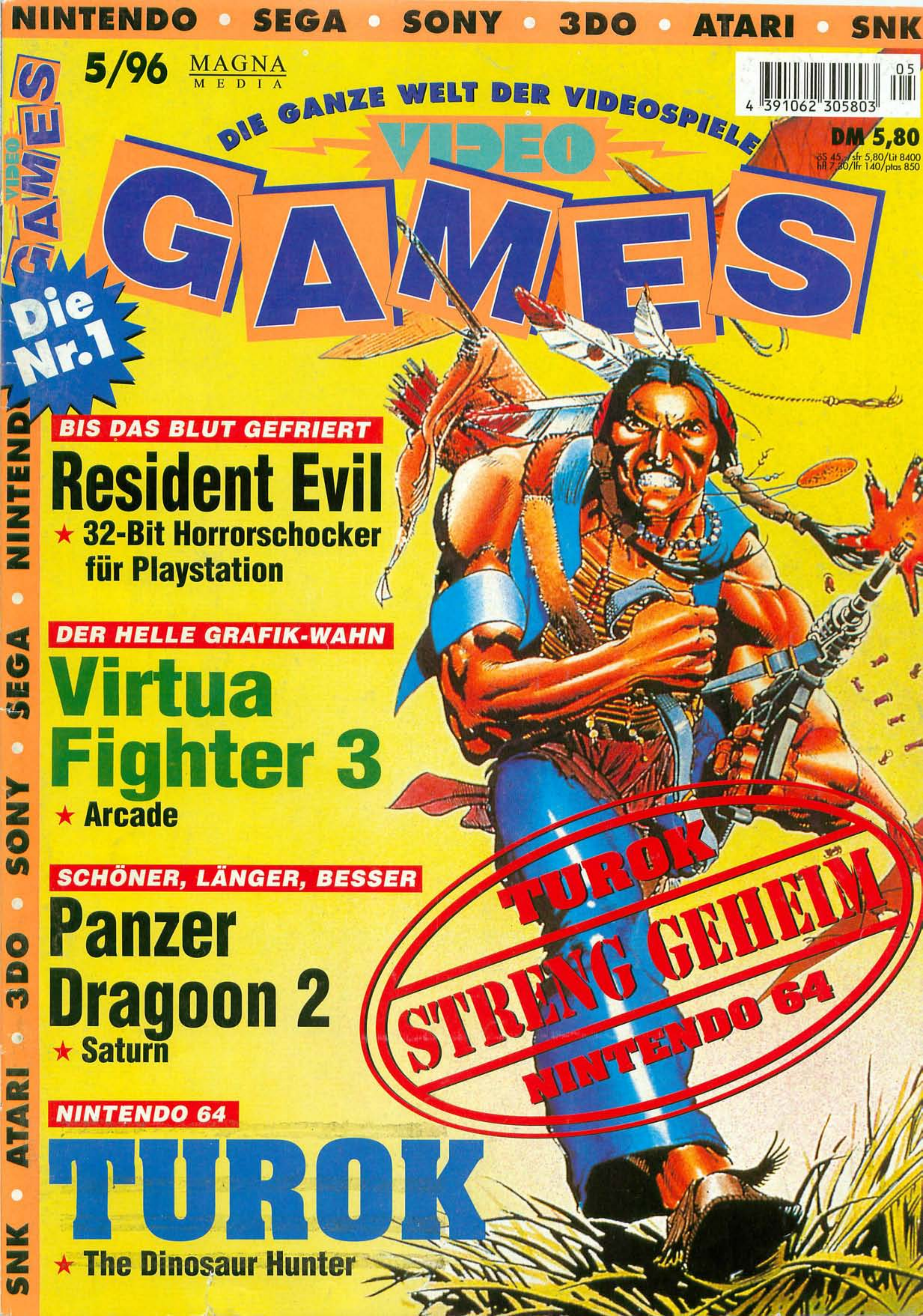

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
5/96
MAGNA MEDIA
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
Die Nr.1
BIS DAS BLUT GEFRIERT
Resident Evil
★ 32-Bit Horrorschocker für Playstation
DER HELLE GRAFIK-WAHN
Virtua Fighter 3
★ Arcade
SCHÖNER, LÄNGER, BESSER
Panzer Dragoon 2
★ Saturn
NINTENDO 64
TUROK
★ The Dinosaur Hunter
TUROK
STRENG GEHEIM
NINTENDO 64
SNK • ATARI • 3DO • SONY • SEGA • NINTENDO
4 391062 305803 05

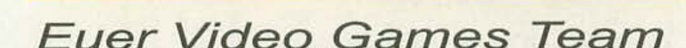
Hinter den Kulissen

Wieder lüften wir den Vorhang des Schweigens ein klitzekleines Stückchen und geben Euch Einblick, was teilweise hinter den Kulissen dieser hektischen Branche abgeht. Beispielsweise wäre da unsere April-Aktion, in der wir Euch ja die holde PR-"Weiblichkeit" präsentierten, die alle paar Wochen von Ost nach West, von Nord nach Süd durch die Redaktionen der Videospielmagazine pilgert. Natürlich ist es genau umgekehrt wie geschildert: Obwohl die überwiegende Zahl der Videospielfreaks und auch der Fachpresse männlichen Geschlechts ist, nutzt die Industrie höchstens im Ausnahmefall die Marketing-Chancen, die sich hinter dem charmanten Lächeln einer Pressesprecherin verbergen. Da mußten wir doch glatt ein wenig nachhelfen. Fast noch mehr als über die Aktion selbst haben wir uns allerdings über die Anekdötchen amüsiert, die am Rande passierten. Beispielweise zierte sich Christian Weikert (Virgin) so lange, bis wir ihn Fotos von seinen Kolleg(inn)en sehen ließen. Dachte wohl, wir wollten nur ihn auf den Arm nehmen, der Gute! Schlimm erwischt hat es auch Jürgen Fröhlich (Konami), den tatsächlich ein Karstadt-Einkäufer angerufen und mit "Jenny" angesprochen hatte. Und dann wären da noch die Kollegen, die einfach die Hosen voll hatten. Wieder eine tolle PR-Chance verpaßt! Die wundersame Verwandlung von Reza Memari (Acclaim), den Ihr hier auf den Bildern seht, verfolgten wir sogar bis ins Jahr 1990 zurück. Damals war er noch ein anständiger Junge – obwohl, hätte auch fast ein Mädchen werden können...





Euer Video Games Team





20 Ob es jemals bei uns veröffentlicht wird, steht noch nicht fest, Tet hat das Super Mario RPG trotzdem nächtelang gespielt

NEWS



78 Mit NBA Live'96 stellt sich EA der Herausforderung einiger Hersteller, die sich um die Spitzenposition bei Basketballsimulationen streiten



38 Bei Slam'n Jam'96 von Crystal Dynamics für Saturn und Playstation überzeugt vor allem die schnelle Action und riesige Sprites



80 Ob Psygnosis auch im Sportspielbereich dem hohen Anspruch gerecht wird, erfahrt Ihr im Test von Adidas Power Soccer für die Playstation



26 Wer glaubt, er könne den neuen Ferrari besser fahren als Michael Schumacher, darf sich bei Formula 1 selbst ans Steuer aller F1-Boliden setzen

TIPS & TRICKS



14 Soul Edge: Der neueste Genie-Streich von Namco kommt auch bald für Eure Playstation

90 Panzer Dragoon 2 zeigt deutlich, was auf dem Saturn grafisch möglich ist

10 Mit Virtua Fighter 3 setzt AM2 sowohl grafisch als auch spielerisch neue, bisher unerreichte Maßstäbe im Beat'em Up Bereich

TEST

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

JAGUAR

Neo Geo

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

SPECIAL

RUBRIKEN



6 Auf drei Seiten erfahrt Ihr alles interessante über Turok, Acclaims erstes N-64-Spiel



101 Leider nur als Japan-Import gibt es Parodius 3 von Konami für das Super Nintendo

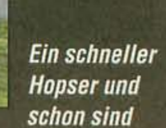


Der Comic zum Spiel (oder ist es eher das Spiel zum Comic ?)

TUROK

Einigen wenigen war es bereits vergönnt, vom N64 mehr als nur Screenshots zu bewundern. Wir haben wieder an den richtigen Fäden gezogen, und Ihr werdet nicht glauben, was in der Post lag – ein scharfes Video von der Entwicklung eines der ersten Action-Spiele für Big Ns Wunderkind.

Gutinformierte Comic-Freaks hatten wohl gerade schon beim Lesen der Überschrift ein "Aha-Erlebnis". In der Tat basiert das Spiel auf einem Comic. Turok ist ein Indianer, den es zusammen mit dem jungen Andar auf einem Ausflug in ein unbekanntes Tal verschlägt. Dort wimmelt es geradezu von Monstern und Sauriern. Der Rückweg ist abgeschnitten, also müssen die zwei mit Ihrem Schicksal leben. Die Comics sind von der Machart, in der zumindest in jeder zweiten Ausgabe eine vollbusige Bikini-Schönheit an einen Pfahl gefesselt auf ihre Rettung wartet (da hätten wir doch schon 'ne schöne Story für das Spiel). Die Retter malträtieren für gewöhnlich ihre monströsen Widersacher, bis sie knietief im Gedärm waten und das allgegenwärtige Böse unter gigantischem Blutverlust einen herben Rückschlag erleben muß. Jaja, Heldentum ist selten ein sauberes Geschäft. Die Comics werden von Valiant, Acclaims Comic-Level verlegt und bewegen sich immer hart an der Grenze zum nicht mehr Jugendfreien. Auf unserem Video war freilich von Blut nichts zu sehen. Es zeigt dafür ausführliche Animationsstudien und im zweiten Teil sogar schon eine detailreiche Landschaft mit Monstern. Das gibt zwar noch keine Actionreichen Bilder her, mit den Serien könnt Ihr aber die flüssigen Animationen der Viecher schon ganz gut erkennen. Dazu muß ich sagen, daß diese Animationen keineswegs langsam ablaufen. Doch kommen wir zum Spiel. Die Mission ist noch unklar. Fest steht wohl, daß Ihr mit monströsen Ungetümen kämpfen müßt, die das N64 in









Ein schneller Hopser und schon sind knapp zwanzig Animationsphasen verbraten (hier aus Platzgründen nur die ersten sechs davon).



Solche Monster gab's bisher nur in Render-Intros







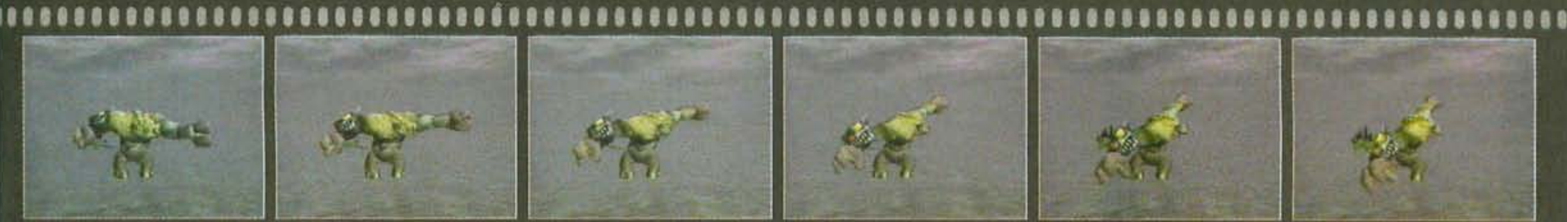






Unten: 12 Bilder eines Schlags (12 von fast 30)





Echtzeit berechnet. Ihr stapft also durch neblige Landschaften (was mal wieder den Bildaufabu verschleiert), tummelt Euch in komplett begehbaren Gebäuden und sucht vermutlich entweder die Bikini-Schönheit oder Andar. Was man aus dem Video herauslesen kann, ist erst einmal der immense Arbeitsaufwand, der in Nintendo-64-Spielen stekken muß. Sämtliche Figuren bestehen aus Dutzenden von Elementen, die allesamt nach anatomischen Regeln zusammenspielen. Wo es möglich war, wurde anscheinend das Motion-Capture-Verfahren verwendet, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers digitalisiert und auf ein Polygongeschöpf übertragen werden. Was das Nintendo 64 drauf hat, erkennt man schnell an den Animationen der Monster. Diese bewegen sich absolut flüssig, was eine flotte Echtzeitberechnung aller verwendeten Objekte (und das sind verdammt viele) erfordert. Auf dem Video sind sogar Sequenzen enthalten, in denen man deutlich erkennen kann, daß das N64 nicht nur eines von diesen Monstern ruckfrei bewegen kann, sondern sogar mit ganzen Rudeln fertig wird. Ein simpler Schwerthieb, der normalerweise aus vier bis sechs Animationsphasen besteht, hat in einer Nintendo-64-Animation schnell 15 Einzelbilder. Dadurch entsteht diese extrem flüssige Bewegung. Der Vorteil der N64-Hardware ist dabei die Rechenleistung. In normaler Bitmap-Grafik müssen alle Animationsphasen im Speichermedium abgelegt sein. Ab einer 32-Bit-Hardware aufwärts genügt es, zu definieren, wie sich ein Objekt bewegen soll – den Rest erledigt der Prozessor. Man kann also fehlenden Speicherplatz (auf dem N64-Modul) bis zu einem gewissen Grad mit Rechenleistung ausgleichen. Nintendo brüstet sich damit, daß man in N64-Spielen selbst bei stärkstem Zoom keine Pixel erkennt. Das ist an sich nichts besonderes, da



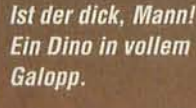
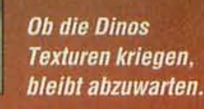
Fast wie in Jurassic Park – Dinos zum Draufhauen

Die Animationen basieren meist auf Motion Capture



Bewaffnete Robos gehören auch zu Euren Gegnern

Selbst einfache Pflanzen werden detailliert in 3D programmiert. Man kann drumherum laufen und sie von allen Seiten bewundern.



Ist der dick, Mann! Ein Dino in vollem Galopp.



Ob die Dinos Texturen kriegen, bleibt abzuwarten.












Die Hardware des N64 ist anscheinend schnell genug, um gleich mehrere von den Urviechern gleichzeitig in Echtzeit zu berechnen. Selbst ein wirklich schneller PC braucht schon Minuten für eine einzige dieser Animationsphasen.

In einer so detaillierten 3D-Umgebung wart Ihr noch nie

die Objekte ja nicht aus Pixeln, sondern aus Vektoren bestehen. In Polygonspielen auf Saturn oder Playstation sieht man bei Zooms ebenfalls keine Pixel. Lediglich die Oberfläche pixelt sich auf, wenn das Objekt mit einer Textur (einem Bild, das aus Pixeln besteht) überzogen wurde. Die Besonderheit vom N64 ist, daß selbst solche Aufpixelungen nicht stattfinden, da die Texturen umso verschwommener dargestellt werden, je näher man dem entsprechenden Objekt kommt. Wenn Ihr Euch die Bilder einmal genauer anseht, erkennt Ihr, daß die meisten bewegten Objekte aus einer Vielzahl von noch einfarbigen Einzelteilen bestehen. Der "Hulk" sowie der Kämpfer mit Schild und Keule sind die einzigen Figuren, die bereits mit Texturen versehen sind. Eine Playstation oder ein Saturn wären allerdings mit einer solchen Menge an Objekten und Texturen schnell überfordert. Wenn sich dann die Entwickler auch noch die Mühe machen, selbst die Pflanzen im "Wald"





Die Bauten sehen nicht nur gut aus, sie sind auch begehbar.



In den Screenshots, die wir von den Entwicklern bekommen haben fehlt noch der Nebel, der den Aufbau der bewegten Bilder verschleiert.

Blatt für Blatt zu konstruieren, entsteht schnell ein überzeugender Realismus. In unserer Demo-Version wurde nicht nur Gouraud-Shading (stumpfe, abgerundete Oberflächen) verwendet. Bei den Augen der Gottesanbeterin finden sich ebenso glänzende Reflektionen, wie beim Beil-und-Wumme-Roboter. Was also das Darstellen und Berechnen von 3D Objekten angeht, liegt das N64 wirklich ein gutes Stück vor der Konkurrenz. Da es leider noch keine Bilder von Kampfsequenzen gab, ist im Moment kaum zu sagen, wie sich Turok spielen wird. Eins steht aber jetzt schon fest: Realistischere Monsterkämpfe gab's bisher noch nicht. Wir bleiben auf jeden Fall dran und halten Euch über die Fortschritte von Turok auf dem Laufenden. js








FRÜHLINGSERWACHEN!

Sony Playstation – Spiele

Titel	Preis
Adidas Power Soccer *	99,99
Agile Warrior F111 X	89,99
Alien Trilogy *	**89,99**
Assault Rigs	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
Criticom *	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.) *	79,99
Defcon 5	89,99
Descent *	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,95
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball *	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galaxy Fight *	89,99
Gex *	**89,99**
Hebereke Popoitto	89,99
Impact Racing *	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Johnny Bazookatone	79,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
NBA in the Zone *	99,99
NBA Live 96 *	89,99
Need for Speed	**89,99**
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer General *	89,99
Philosoma *	89,99
Primal Rage *	89,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,95
Ridge Racer	99,95
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Starblade Alpha	89,99
Street Fighter Alpha *	**89,99**
Street Fighter – Movie AKTIONSPREIS	69,95
Street Racer *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	99,99
Total Eclipse Turbo	79,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3	**99,99**
Wipe Out	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
Zero Divide	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Artikel	Preis
Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Control Pad (Sony)	59,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	49,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	**159,99**
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Titel	Preis
Alien Trilogy *	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Blazing Dragons *	79,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darius Gaiden	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	**89,99**
Discworld (dt.) *	89,99
Endorfun *	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Formula One *	99,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight	89,99
Gex *	79,99
Golden Axe *	89,99
Guardian Heroes *	89,99
Hebereke Popoitto	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Johnny Bazookatone	79,99
Magic Carpet	**89,99**
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe AKTIONSPREIS	69,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	**89,99**
Robotica	99,95
Sega Rally	99,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Toshinden Remix	**99,99**
True Pinball *	89,99
Victory Boxing	89,99
View Point *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtua Racing AKTIONSPREIS	69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out *	89,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	**89,99**

Sega Saturn – Zubehör

Artikel	Preis
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	**39,99**
MPEG-Karte	349,95
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY Playstation

Grundgerät 499,99
incl. Control Pad





Grundgerät 529,99
incl. Control Pad



Wo Sie uns finden:

Ab 03.05.96 endlich auch in Koblenz



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

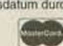
Telefonische Bestellannahme:

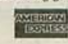
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.







Es ist wieder einmal soweit. Kaum hat VF2 die Konsolenwelt in Aufruhr versetzt, kommt für den Automaten die nächste Version. Wir zeigen Euch die ersten Bilder von VF3.

Virtua Fighter 3

Auf der diesjährigen AOU-Messe in Tokio (21.-22. Feb) wurde erstmals die neueste Automatenversion des Hitspiels *Virtua Fighter* in Form eines selbstlaufenden Demos vorgestellt. Wie Ihr an den Bildern sehen könnt, hat sich viel seit *Virtua Fighter 2* getan (obwohl nicht allzuviel Zeit seitdem vergangen ist). Die ultrahochauflösende Grafik des *Virtua Fighter 3* ist auf einer neuen Automatenplattform, genannt Model 3 untergebracht und übertrifft zumindest grafisch alles bis dato dagewesene. Die Polygongrafik für die Sequenz mit dem Boßgegner Dural wurde mit dem sog. Metal-Shading-Verfahren erstellt. Die Glanz- und Lichteffekte zeigen, daß diese Methodik von den Entwicklern der Sega-Automatensektion AM2 bereits perfekt beherrscht wird. Man muß dazu noch bedenken, daß die Sequenzen ausnahmslos mit 60 Bilder pro Sekunde laufen, auch im Spiel selbst versteht sich! Auf die Frage, ob und wann die Saturn-Version realisiert werden würde, wußte man bei Sega nur zu antworten: "Wir bringen zunächst einmal den Automaten heraus und beobachten den Markt. Natürlich bestehen Überlegungen darüber, ob und wie das Spiel auf dem Saturn konvertiert werden könnte. Zur Zeit jedoch sehen wir keine Möglichkeit für eine



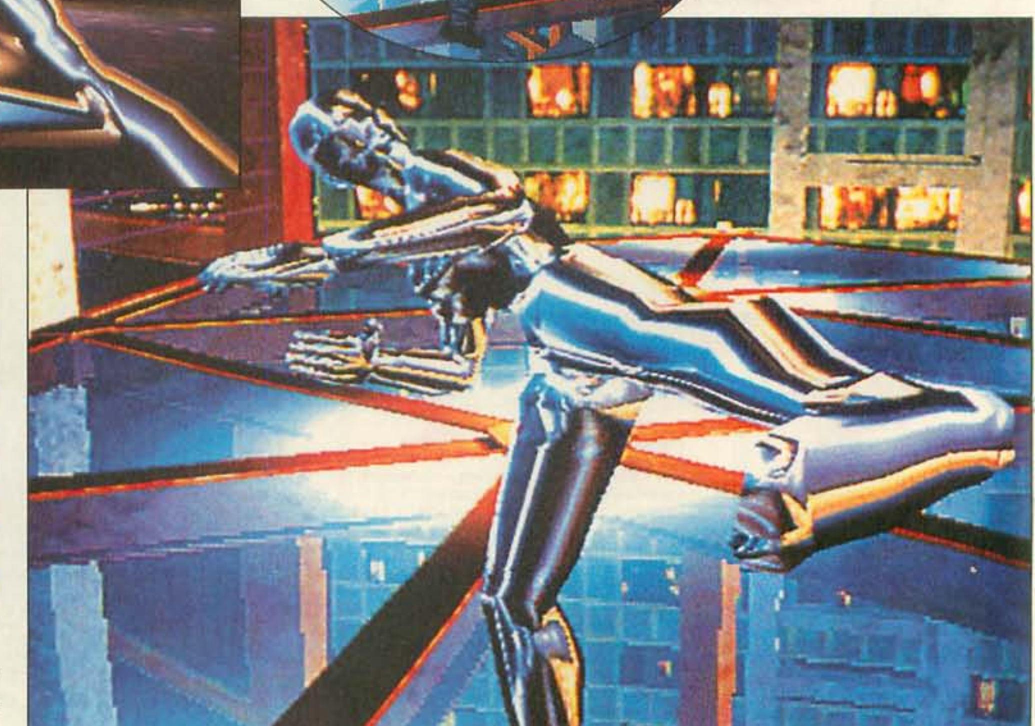
Huch! Jacky Bryant erkennt man fast nicht wieder...

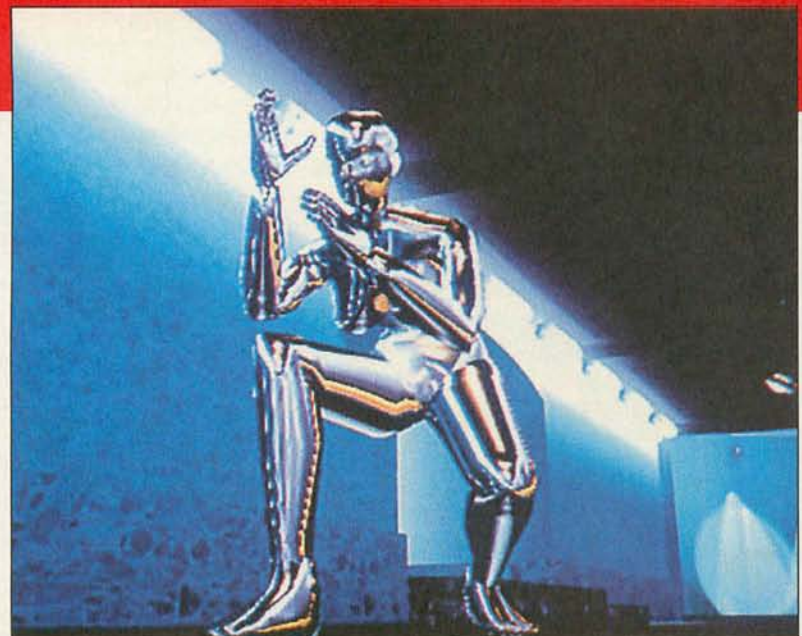


Auf der AOU wurden fünf Kämpfer, darunter auch Jacky, gezeigt



Die neuste im Bunde: Aoi, die Aikido-Dame. Hier liefert sie sich einen Duell mit Jackie Bryant. Grafisch am beeindruckendsten war jedoch Dural. Durch das Metal-Shading wurden feinste Spiegeleffekte erzeugt.





Model 3-Power: Trotz des enormen Rechenaufwandes für die Grafik, kann man auch bei Dural keine Ruckelbewegungen feststellen.

Ein Korallenriff, die Heimstage von Jeffry. Bei ihm wurde jede Muskelbewegung animiert.

1:1-Umsetzung. Das Model 3-Verfahren läßt sich eben nicht mehr so einfach auf den Saturn übertragen wie seinerzeit das Model 2 oder das ST-V". Neben den technischen Neuerungen wurde noch ein neuer Kämpfer, oder besser gesagt Kämpferin vorgestellt. Diese hört auf den Namen "Aoi" und beherrscht die alte Kunst des Aikido. In der Sequenz, wo sie zusammen mit dem guten alten Jacky, der ebenfalls zusammen mit allen anderen Kämpfern eine grafische Frischzellenkur erhielt, einen Demokampf vorführte, wußte sie sich ziemlich geschickt zu verteidigen. Wie ebenfalls aus dem Demo ersichtlich, wird ihr voraussichtlich eine stimmungsvolle altjapanische Winterlandschaft als Heimstage dienen. Ein Auslieferungstermin für den Automaten wurde bisher noch nicht bekanntgegeben. Folglich steht zur Zeit auch nicht fest, ob oder wann eine Saturn-Variante erscheinen wird.

Virtua Fighter Kids

Die Bemühungen Segas, mit ihren Spielen möglichst viele altersgruppen anzusprechen, trägt seltsame Früchte. Auf der Automaten-Messe wurde die sog. "Kids-Variante" des Beat'em Ups *Virtua Fighter 2* vorgeführt. Damit möchte man vor allem die jüngere Spielebevölkerung in die Spielhallen locken. Das Spielprinzip entspricht in etwa dem des Vorbildes, nur mit dem Unterschied, daß die Charaktere allesamt im Kopffüßer-Format erscheinen (ach wie niedlich). Voraussichtlich erscheint es im April auf dem ST-V-Board.

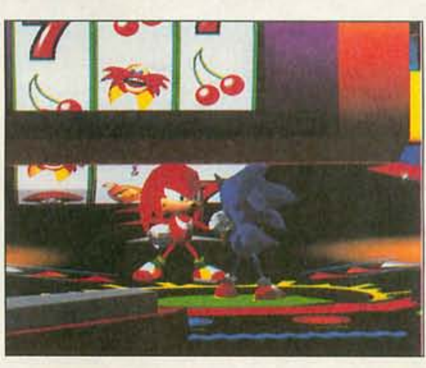


Ach wie süß: Die Geschwister Bryant, diesmal im Kopffüßer-Format. Die Moves bleiben jedoch gleich.

Sonic Fighter

Nun müssen sogar Sonic und seine Freunde für Arcade-Beat'em Ups ihre Köpfe hinhalten. Dabei wurde der vornehmlich flache Igel in die dritte





Das mußte ja einmal kommen: Sonic und Knuckles liefern sich ein hitziges Duell.

Polygondimension verfrachtet und mit der entsprechenden Kampfarena-Umgebung versehen. Ähnlich wie bei *Virtua Fighter Kids* agieren die kopffüßigen Helden vor niedlichen und farbenfrohen Hintergründen, die in diesem Fall den ursprünglichen Jump'n Run-Stages nachempfunden wurden. Anders als bei *Virtua Fighter 3* soll es zumindest keine technischen Probleme bei eventuellen Saturn-Umsetzungen von *Virtua Fighter Kids* und *Sonic Fighter* geben. *Sonic Fighter* soll im Sommer auf dem Model 2-System erscheinen. *tet*

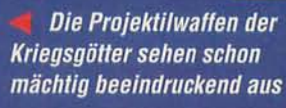
War Gods

Erstmals wagt man sich bei Williams im Beat'em Up-Sektor in den 3D-Bereich: War Gods heißt das Ergebnis in den Spielhallen

Beim Namen Williams bekommen Spielhallenveteranen im allgemeinen (wegen der nach wie vor unübertroffenen Flipper) und Beat'em Up-Fans im speziellen (wegen der vierteiligen Serie – na ja, lassen wir das, sonst gibt´s nur wieder Ärger) schon leuchtende Augen. Jetzt traut sich der Automaten-Gigant mit einem neuen Trupp Martial-Arts-Spezialisten erstmals in eine waschechte 3D-Arena à la Toshinden oder (mit Abstrichen) Soul Edge (siehe Preview in dieser Ausgabe). Wie es sich für einen State-of-the-Art-Fighter gehört, haben sich die Designer einiges überlegt, um das Prügelsüppchen auch schmackhaft zu machen: Jeder Kämpfer verfügt als Minimalausstattung natürlich über sein Arsenal an Grundtechniken und der gewohnten Special-Move-Palette. Dazu zählen hier auch Laserwaffen, die als Projektile dem Gegner auf den Pelz gebrannt werden dürfen. Ein High-Tech-Combo-System fehlt natürlich genausowenig wie eindrucksvolle Backgroundszenarien, unter denen sich grün fluoreszierende Disco-Böden, Stonehenge-Landschaften oder Dojo-Gefilde finden. Neu dagegen sind 3D-Stage-Fatalities, von denen uns die Entwickler aber noch nichts genaueres verraten wollten (oder durften?). Die ersten Bilder sehen schon sehr ordentlich aus, verblassen aber gegen die ersten Screenshots von Virtua Fighter 3 gnadenlos. War Gods wird in naher Zukunft Eure Münzen zunächst in der Spielhalle schlucken. Über geplante Konsolen-Umsetzungen ist bis dato noch nichts bekannt, mit hoher Wahrscheinlichkeit dürften aber Saturn und Playstation irgendwann das Vergnügen haben. *rk*

▲ *Wenn der Blitz erstmal eingeschlagen hat, gibt's nichts mehr zu lachen*





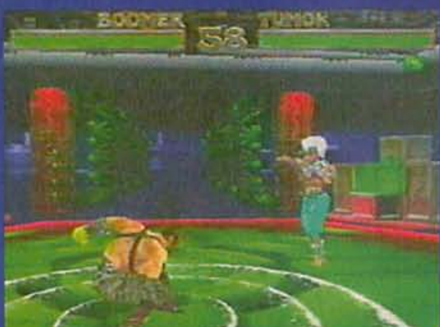
◀ *Die Projektilwaffen der Kriegsgötter sehen schon mächtig beeindruckend aus*



Das Stone-Ambiente hat man sich bei World Heroes Perfect abgeschaut. Rechts seht Ihr einen Teilnehmer beim Zwergenweitwurf



War Gods mutet wie Soul Edge als Mischung Tekken\Toshinden an. Wird ein harter Kampf!



Grafikmäßig zieht War Gods aber gegen Virtua Fighter 3 trotzdem den Kürzeren



Wie sich War Gods spielerisch gibt, muß sich aber erst noch herausstellen



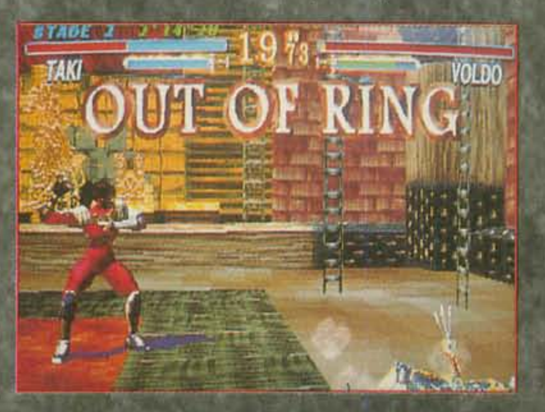
Williams-typisch: Auf die Stage-Fatalities dürft Ihr schon mal gespannt sein!



Soul Edge

Wer glaubte, daß mit Tohshinden oder Tekken die Playstation-Hardware am Ende ihrer Grafikünste angelangt ist, hat Namcos neuesten Prügel-Knaller noch nicht in Aktion gesehen. Soul Edge stellt eine wahre Revolution im Beat'em-Up-(Heim)-Bereich dar!

Kaum steht *Tekken 2* in den japanischen Ladenregalen, zieht Namco einen weiteren Trumpf aus dem Sony-Ärmel. Momentan findet Ihr *Soul Edge* zwar nur in aktuell bestückten Spielhallen an, doch eine aufbereitete 1:1-Playstation-Umsetzung ist bereits in der Entwicklung und soll noch Ende des Jahres folgen. Wie bei den beiden Tekken-Spielautomaten, kommt bei Namcos *Soul Edge* eine modifizierte Playstation-Hardware (System 11 genannt) zum Einsatz. Der einzige Unterschied zwischen Sonys Heimgerät und der Hallenversion besteht darin, daß die Programmdaten auf teuren ROM-Chips ausgelagert sind und nicht von einem zeitraubendem (aber erheblich billigerem) CD-Medium geladen werden müssen. Nun zum Spiel: Ausgesprochene Kenner des Genres werden gleich nach den ersten Spielchen feststellen, daß sich die *Soul Edge*-Macher jeweils nur die Sahnestückchen aus den Bestsellern aller Prügelspiele (Tekken, Toshinden, Samurai Shodown etc.) herausgepickt haben. Die Geschichte spielt sich diesmal im 18 Jahrhundert ab. In jener Epoche treffen sich mächtige Krieger aus aller Herren Länder, um in einem großangelegten Turnier den wahren World-Champion herauszufinden. Zwei wunderschön texturierte Heldensprites stehen sich auf unterschiedlichen Weltschauplätzen gegenüber und hauen sich voller Inbrunst mörderische Langschwerter, Katana-Säbel oder Nunchakus über die Polygon-Schädel. Mit vier belegten Buttons entlockt Ihr den Recken zahlreiche Special-Move-Variationen und setzt mit diversen Schlagwaffen noch eins oben drauf. Zu den Standardtechniken gesellt sich ein alles vernichtender Super-Combo-Schlag, der erst nach dem Aufladen einer zweiten Power-Leiste zur Verfügung steht. Insgesamt acht Hauptfiguren stellen sich zum ultimativen Überlebenskampf: Das imposante Muskelpaket 'Rock' stammt aus den letzten Indianergebieten von Amerika und verteilt mit seiner wuchtigen Streitaxt knallharte Überkopfhiebe. Aus Italien angereist ist 'Voldo', der mit seinen messerscharfen "Freddy-Krueger"-Krallen jeden Kontrahenten das Fürchten lehrt. Samurai Krieger 'Heishiro Mitsurugi' hingegen scheint ein entfernter Verwandter von 'Haohmaru' aus SNKs *Samurai Shodown*-Serie zu sein, was allem voran an den Bewegungsabläufen und seiner Katana-Kampftechnik leicht zu erkennen ist. Die graziöse 'Sophitia Alexandra'





Eindrucksvolle Specials sind bei Soul E. die Regel





Treten zwei gleiche Spielfiguren gegeneinander an, bekommt der andere ein neues Outfit verpaßt



Namco bleibt auch bei härtesten Schlag-Treffern seinem Motto treu: No mercy, and no blood!


Auch das Wegrollen in die Tiefe ist möglich

rührt von griechischer Abstammung und erwehrt sich traditionell mit Schild und Short-Schwert ihrer Herausforderer. 'Li Long' verkörpert einen chinesischen Altmeister des Martial-Arts, der seine zerstörerischen Nunchaku-Künste in einem ehrwürdigen Shaolin-Kloster erlernte. Der tapfere Ritter 'Siegfried' stammt unverkennbar aus "Good old Germany" und teilt mit seinem mächtigem Zweihänder-Schwert spektakuläre Knock-Out-Schläge aus. Das Land der aufgehenden Sonne wird durch die niedliche Ninja-Repräsentantin 'Taki' im Ring vertreten und als letzte Fighterin stellt sich die Koreanerin 'Seung Mina' vor, die mit Langlanze bewaffnet einige "spießige" Tricks auf Lager hat. Auch im Bereich Hintergrundoptik hat sich etliches getan: Vorbei ist die *Tekken*-Zeit, in der langweilige Bitmap-Layers den Horizont zierten, jetzt ist auch erstmals bei einem Namco-Prügler echtes 3D-Feeling angesagt! Alle Backgrounds bestehen überwiegend aus detaillierten Polygon-Kulissen, die eine dramatische Realismus-Steigerung darstellen. Thema Animation: Selbst in diesem Bereich gibt es keinen Anlaß zur Kritik, die Figuren bewegen sich allesamt superflüssig, wenngleich die Perfektion wie sie *Virtua Fighter 2* vorweisen kann, noch nicht ganz erreicht wird. Neben dem finalen Obermotz 'Soul Edge', dem das Spiel seinen Namen zu verdanken hat, sucht man diverse Zwischengegner in der Automatenversion vergebens, was sich aber bis zur Heimveröffentlichung erfahrungsgemäß ändern sollte. Stimmungsvolle Musikstücke mit einem leichten Klassiktouch und optimal abgestimmte Sprachausgabe verleihen Namcos hitverdächtigen Fantasy-Prügler den letzten Feinschliff. Wir in der Redaktion können es jedenfalls kaum erwarten, die *Soul Edge*-CD in unserer Playstation zu versenken. ws

(Automaten-Testmuster von MARO: Tel.: 0711-557729)








Im Sieger-Replay darf nach Herzenslust gezoomt werden: Was wohl A. Sophitia unter dem Polygon-Röckchen trägt?



Gegen den bärenstarken Indianer-Haudegen „Rock" schauen viele Gegner erstmal in die Röhre





Wegen der komplexeren Polygon-Grafik pendelt sich die Framerate bei 30 fps ein (Tekken lag bei 60 fps)

ROLLENSPIEL Special

Diesen Monat stellen wir Euch ein paar Japano-Rollenspiele vor, die es in sich haben. Ob davon allerdings jemals Euro-Versionen erscheinen, steht nicht einmal in den Sternen.

DRAGON QUEST VI

Die *Dragon Quest*-Saga von Enix ist wohl die bekannteste und am meisten verbreitete Rollenspielserie in Japan. Auch das neueste Werk beinhaltet Features, die Rollenspiel-Freaks auf Anhieb faszinieren. Kein Wunder, denn mit *Dragon Quest* auf dem NES begann 1986 das Zeitalter des Rollenspiels in Japan. Damals wurde festgelegt, wie ein Japano-Rollenspiel in seinen Grundzügen auszusehen hatte: Die isometrische Feld-Map, auf der sich niedliche Anime-Helden fortbewegen, das Kampf-Menü das sich einschaltet, wenn man auf Monster trifft und nicht zuletzt die umfangreiche Story, die sich ähnlich wie ein Roman aufbaut. Abgesehen von verbesserter Grafik und Sound hat sich seitdem nicht viel geändert. Auch *Dragon Quest 6* wurde prinzipiell nach dem selben Muster wie vor zehn Jahren gestrickt, zumindest auf dem ersten Blick. Erst nachdem man den Endgegner erlegt hat, öffnet sich eine neue Welt, die unzählige neue Features in sich birgt. Beispielsweise lüftet sich dann das Geheimnis der Medaillen, die Ihr zwar schon in einer frühen Phase des Spiels sammeln, jedoch nicht verwenden könnt. Auch die meisten Charaktere gesellen sich erst nach dem Boßkampf zu Euch, ganz zu schweigen von den vielen Monstern, die durch viel Geduld, Überzeugungsarbeit und die Anwendung der Job-Funktion in Eure Truppe aufgenommen werden dürfen. Diese Job-Funktion steht Euch erst viel später zur Verfügung. Hierbei handelt es sich um ein Feature, wodurch Eure Helden Berufe wie Magier, Tänzer oder Tierwärter annehmen und ementsprechend Job-spezifische Zaubersprüche und Special Moves erlernen können. Wenn man zusammenrechnet, benötigt man weit mehr als 50 Stunden, um das Spiel einigermaßen auszukosten, zumal erst nach und nach deutlich wird, was das hauptsächliche Ziel dieses Abenteuers ist. Nachdem Euer Held den himmlischen Auftrag, den Oberdämon Mudo zu bezwingen, erfüllt hat, wird er auf eine Reise geschickt, in der er "zu sich selber finden" soll. So irrt Ihr quasi ziellos durch die Gegend, um nach Hinweisen für dieses Rätsel zu suchen. Für Items- und Erfahrungspunktesammler, die zudem einigermaßen das japanische Alphabet zu entziffern verstehen, gehört *Dragon Quest 6* zweifelsohne zu den lohnenswertesten Japano-Rollenspielen dieses Jahres. Leider denkt Enix nicht daran, es weltweit zu vertreiben.



Kämpfe werden in der Frontalansicht geführt



Die Helden haben eine tausendjährige Prinzessin aus einem magischen Spiegel befreit. Aus Dank dafür gibt sie Euch Tips.



SHIREN THE VAGABOND

Der japanische Hersteller Chunsoft, der maßgeblich an der Programmierung von *Dragon Quest* 1 bis 5 beteiligt war, präsentiert seinerseits ein Action Adventure, das sich vom Spielprinzip gänzlich von den anderen Vertretern dieses Genres unterscheidet. Nicht nur, daß *Furai no Shiren* (Shiren the Vagabond) wie es im Original heißt, ein Samurai-Rollenspiel ist und somit im alten Japan spielt. Das Ganze basiert zudem auf dem Spielprinzip des sog. "Try and Go", wobei Ihr ähnlich wie bei einem Jump'n Run Euch nach und nach durch die insgesamt

Unterwegs trefft Ihr auch auf merkwürdige Gestalten wie den mürrischen Vasenmacher rechts

30 Stages (und einigen Extra-Stages, nachdem man das Spiel durch hat) vorarbeiten müßt. Zwar dürfen Spielstände gespeichert werden, doch diese dienen vornehmlich dazu, abgebrochene Spiele weiterzuführen und High-Scores zu verewigen. Segnet Ihr hingegen das Zeitliche, gehen mitgeführte Items und Erfahrungspunkte gänzlich verloren und Ihr landet wieder am Ausgangspunkt der Reise. So lernt Ihr mit der Zeit, welche Feinde Euch im welchem Level begegnen, oder welche Items wofür dienlich sind. Die Stages hingegen werden immer von Neuem generiert, so daß *Shiren the Vagabond* keinesfalls ein reines "Lernspiel" ist. Natürlich existieren auch Städte, wo Ihr Items kaufen und mit Leuten quatschen könnt. Hier findet Ihr auch die meisten Charaktere, die in Eurer Truppe aufgenommen werden dürfen. Eine Besonderheit stellen die Lagerhäuser dar, in denen Ihr Items und Waffen lagern könnt. Gegenstände, die sich hier drinnen befinden, gehen nämlich nicht flöten, auch wenn Shiren seinen Verletzungen erliegen sollte. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig sind die Vasen-Items, von denen zig verschiedene Varianten und Sorten existieren. Eine Speicher-Vase kann Items und Gegenstände aufnehmen, eine Teleporter-Vase Gegenstände in Lagerhäuser verschicken oder eine Walroß-Vase entfernte Gegenstände zu sich holen. Im Großen und Ganzen wirkt dieses ungewöhnliche Spiel recht nervenaufreibend, doch wenn man einige Stunden damit verbracht hat, stellt man fest, daß man süchtig danach geworden ist. Wer kennt ihn nicht, den berühmt-berüchtigten Teufelskreis nach dem Game Over: Joypad an die Wand geworfen und die Konsole entnervt ausgeschaltet, nach 30 Sekunden Joypad in die Hand genommen und die Konsole voller Verbissenheit wieder eingeschaltet... Das Abenteuer ruft! *tet*





Was hier so idyllisch anmutet, sind die schwierigen Kampf-Stages



Die Japano-Stadt auf der Spitze eines Berges



Viele Monster werden mit zunehmender Levelstagenzahl immer stärker



Dieser nette Herr links befördert Items sicher in die Stadt zurück

Ys V
THE LOST CITY OF KEFIN





Held Adol muß noch ein letztes Mal die Welt retten



In der Stadt Sandoria trifft unser Held ein geheimnisvolles Mädchen namens Nina

PC Engine-begeisterte Freaks gehören mittlerweile auch in Japan zu einer aussterbenden Gattung. Um so erfreulicher ist es, daß immer mehr Engine-typische Titel auf Super Nintendo erscheinen. Das beste Beispiel dafür ist die *Ys*-Serie (liest sich "iis"), deren neueste und vorerst letzte Folge gerade erschienen ist. Das Spielprinzip dieses Action Adventures wurde dabei ein wenig modifizert, so daß Euer Held Adol diesmal in der Lage ist, das Schwert selbst zu schwingen. Anders als in den vorhergegangenen Versionen werden Gegner somit nicht einfach "umgenietet". Ansonsten bleibt alles wie gehabt. Als einsamer Held zieht er durchs Land und hilft Menschen in Not oder wird dazu überredet, einen mächtigen Imperator zu verkloppen, der die Weltherrschaft an sich reißen will. Da die Story von *Ys 5* eher trivial aufgebaut ist, werden auch Nicht-Japaner kaum Schwierigkeiten haben, es durchzuspielen. Auch diejenigen, die nur wenig Zeit haben, werden kaum Probleme bekommen, denn im Durchschnitt benötigt man kaum mehr als sieben Stunden für das gesamte Spiel.

RECORD OF LODOSS WAR

Wem dieser Titel einigermaßen geläufig ist, gehört wohl eher der Zunft der fleißigen Anime-Gucker an. *Record of Lodoss War* ist eine Super Nintendo-Umsetzung der gleichnamigen Original-Anime-Video-Zeichentrickserie (puh, was für ein langes Wort!), von dem bisher unzählige Strategiespiele auf PC 9801, PC Engine und Mega Drive erschienen sind. In dieser Super Nintendo-Fassung gelangt man jedoch in Genuß eines waschechten Rollenspiels inklusive Iso-Map und Kampfmenü. Die Handlung beginnt auf der Insel Lodoss, auf der verschiedene kleine Staaten mehr oder minder auf friedlicher Weise koexistieren. Das Hauptziel ist es somit, diesen wilden Haufen zu vereinen und ein Königreich Lodoss zu erschaffen. Ähnlich wie bei *Monster Maker 3* besteht das Spiel aus vielen Einzelepisoden, die letztenendlich zu einem Ganzen zusammenlaufen. So dürft Ihr in den jeweiligen Abschnitten verschiedene Helden in den Kampf führen, wobei mehrere Familiengenerationen durchlaufen werden. Interessant ist auch das Kampfsystem, das offenkundig stark an ein Schachspiel angelehnt ist (schließlich waren alle bisherigen Versionen Strategiespiele). Ihr bewegt Eure Charaktere auf einer Art Schachbrett. Diejenige Truppe, die den gegnerischen Anführer ins Jenseits befördert, geht somit als Sieger hervor. Klingt alles ganz einfach, doch durch die auftauchenden Japano-Rätsel wird Euch *Record of Lodoss War* doch noch ziemliches Kopfzerbrechen bereiten. *tet*

Das strategische Kampfsystem ist gut durchdacht



Freunde der Anime-Serie kommen voll auf ihre Kosten



Unsere Helden haben ein Herz für den Pegasus

Allianz Aktion
„Zukunft jetzt!"

Hier kommt die Zukunft: Mit 20 x 20.000,- Kapital. Also: gleich mitmachen!

Chancen rauf für junge Leute von 15 - 25.

Wir verlosen 20 x 20.000,– DM Zukunftskapital. Rein in die eigene Wohnung, mobil mit Auto oder erster Kick für die Karriere?

Dazu: 20 einmalige Zukunftspraktika. In einem Biosphären Reservat das tun, worüber man sonst nur redet. In einer Londoner Werbeagentur mit schwarzem Humor weiße Wäsche verkaufen oder Gas geben bei einem bekannten Autohersteller. Dies sind Beispiele aus einem Paket voller Möglichkeiten.

So geht's:

Einfach Karte ausfüllen und sofort abschicken. Damit ist die Teilnahme am 20 x 20.000,– DM Gewinnspiel gesichert.

Zusätzlich wird ein Zukunfts-Paket mit den Praktika-Ausschreibungen, einer „Rock'n'Future"-CD und weiteren Vorteilen reserviert.

Übrigens:

Ist die Karte schon weg, bleiben die Chancen: Einfach Postkarte mit Absender und Telefon an Allianz Versicherungs-AG, „Zukunft jetzt", Postfach 80 05, 33307 Gütersloh.

Zukunft jetzt!

„Zukunft jetzt!" – die Allianz Aktion bietet jede Menge Chancen: 20 x 20.000,– DM Zukunftskapital oder Praktika, die es nicht alle Tage gibt. Gleich Karte abschicken, und die Zukunft kann kommen!





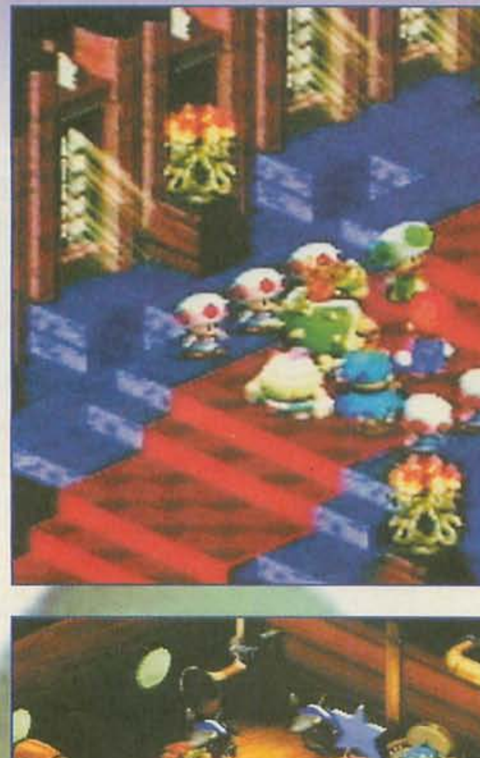
Für Japano-Rollenspieler ist es der interessanteste Spieletitel in diesen Frühling. Wir geben Euch Einblick in die Welt von Super Mario RPG.

Super Mario RPG



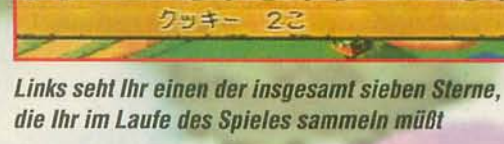


Dieses Spiel war ursprünglich für Dezember letzten Jahres angekündigt. Der Grund für die Verzögerung war die Tatsache, daß Nintendo genau zu diesem Zeitpunkt die Preise für Super Nintendo-Spiele generell um 2000 Yen (ca. 28 Mark) gesenkt hatte. Somit geht *Super Mario RPG* in Japan nicht wie geplant für 9800 Yen (ca. 138 Mark) sondern für nur 7500 Yen (ca. 105 Mark) über den Ladentisch. Durch die langjährige Erfahrung von Square im Rollenspiele-Sektor und den Ideenreichtum von Nintendo entstand schließlich das "Wunschspiel" vieler Nintendo-Puristen. Als Held dieses 32 MBit-Spektakels agiert natürlich ein gerenderter Mario. Während des farbenfrohen Abenteuers, das Ihr grundsätzlich aus der isometrischen Perspektive betrachtet, gesellen sich der Wolkenprinz Maro, der Spielzeugheld Geeno, die Prinzessin Peach (Toadstool) und, man höre und staune, der Erzfeind des Klempners Coopa (Bowser) zu Eurer dreiköpfigen Truppe. Letzteres bezieht sich jedoch nur auf den ebenfalls isometrischen Kampfbildschirm. Die verbleibenden zwei können per Kommando jederzeit auf dem Feld-Bildschirm eingewechselt werden. Im Kampf steuert Ihr die Charaktere per Tasten-Kommando. Jede der vier Grundtasten ist belegt mit jeweils Angriff, Verteidigung (Block und Wegrennen), Specials (Moves und Magie) und Items. So entfällt ein lästiges Durchfahren einer ellenlangen Menüleiste. Durch einen Doppelklick auf die Angriff-Taste lassen sich für jede Charaktere sogar noch Zusatz-Moves ausführen, die in etwa doppelt so wirkungsvoll sind wie normale Hiebe. Selbstverständlich ändert sich je nach gewählter



Auch wenn die Prinzessin gerettet ist, habt Ihr noch den größten Teil des Spieles vor Euch

Auf Yoshi's Island dürft Ihr unter Einsatz von Cookie-Items mit anderen um die Wette laufen







Links seht Ihr einen der insgesamt sieben Sterne, die Ihr im Laufe des Spieles sammeln müßt



Das Kampfmenü ist einfach und übersichtlich geordnet



In der Wolkenstadt überlistet Ihr eine Betrügerin

Auf der Gesamt-Map seht Ihr wo Ihr gerade seid



Hier müßt Ihr u.a. gegen Euch selbst kämpfen



Die Burg von Bowser wird von einem Riesen-Schwert belagert

Ausrüstung (Waffen und Ringe) deren Wirkung. Diese bekommt Ihr normalerweise in Städten, die zwischen den Stages als eigenständige Levels eingebaut wurden. Überhaupt ist das gesamte Spiel in etwa so ähnlich aufgebaut wie "normale" Mario-Spiele. So wurden an vielen Stellen ziemlich actionreiche Jump'n Run-Stages eingebaut. Auf der Feld-Map sind auch alle Gegner (sogar die Bosse) sichtbar, sodaß Ihr per Jump-Taste diese nach Bedarf umgehen könnt. Da Ihr aber früher oder später die Erfahrungslevel benötigen werdet, empfiehlt sich eine Übungsrunde in einer bereits abgeschlossenen Stage. Die Items sind ebenfalls sichtbar, genauso wie die Mario-typischen Münzen, Pilze und Kisten. Wer auf Mario abfährt, wird hier somit vieles (auch die meisten Gegener) wiedertreffen. Obwohl die gesamte Grafik auf gerenderten Objekten basiert, büßt das Spiel kein bißchen vom kindlichen Mario-Flaire ein. Die Bilder wirken nun klarer als bei den "Vorgängern" ("Super Mario World"), so daß die *Steuerung* trotz der isometrischen Perspektive (auch bei den Action-Stages) keine Schwierigkeiten bereiten dürfte. Ein ganz neues Feature ließen sich die Entwickler bei der Abfrage des Sicherheits chips einfallen. Bei *Super Mario RPG* könnt Ihr kein umgebautes (egal ob deutsch, japanisch oder amerikanisch) Super Nintendo benutzen. Auch über die gängigen Adapter liefert der Monitor lediglich ein tiefschwarzes Bild. Besitzer von reinen Japano- und US-SNES können sich daher glücklich schätzen, da hier das Spiel ohne Einschränkungen läuft. Aufgrund eines Streits zwischen Nintendo und Square wurde das Release der Euro-Version von *Super Mario RPG* kurzerhand abgeblasen (siehe VG 4/96 FF7-Artikel). Somit werden viele von Euch leider in die Röhre gucken müssen. In den USA erscheint der Titel hingegen am 13. Mai diesen Jahres. *tet*

(Import-Muster: Flying Arts)

Huch! Prinzessin Toadstool wird zwangsvermählt. Aber keine Bange, Mario ist schon zur Stelle!

Oben kämpft Ihr gegen eine Hochzeitstorte. Ihr bekommt jedoch unerwartete Unterstützung.



Ein frisch-geschlüpftes Drachenbaby will mit Mario und seinen Freunden spielen



Auch ein 3D-Coaster-Level darf hier nicht fehlen

Choro Q

Daß Spiele mit Polygongrafik nicht unbedingt realistisch oder gar todernst sein müssen, zeigt einmal mehr der japanische Spielzeughersteller Takara.

Mit Preisgeldern finanziert Ihr die Tune-Up-Teile. Auch den fetten Brummer gibt's zu kaufen.

Oh, wie unfair! Countach gegen Mini.

Seit *Toshinden* meinen viele, Takara wäre ein reiner Videospiele-Hersteller. Falsch! (abgesehen davon, daß *Toshinden* aus der Feder der Programmierfirma Tamsoft stammt). Ursprünglich agierte und agiert auch heute noch diese japanische Firma mit Sitz im Altstadtviertel Katsushika/Tokio als Spielzeughersteller, der sich u.a. durch Puppen, Mini-Autos (aha!) und Brettspiele einen Namen gemacht hat. So ist es auch nicht verwunderlich, daß diese Firma nun ein superschnelles Polygon-Autorennspiel auf den Markt bringt, in dem comicartige, niedliche, kopffüßige... kurzum, ziemlich deformierte Fahrzeuge ihre Runden drehen. Genau genommen sind es auch keine Fahrzeuge, denn Choro Q ist die Markenbezeichnung für kleine Spielzeugautos, die man durch Umbau regelrecht tunen und zum Laufen bringen kann. Nun, dieses gleichnamige Spiel hat dasselbe zum Ziel. Zu Beginn wählt Ihr aus Grand Prix-, Trial- und 2P-Modus aus. Im Trial und 2P könnt Ihr ohne weiteres losdüsen und Euch gegenseitig Rekorde brechen. Im Grand Prix-Modus hingegen müßt Ihr Euer Auto erst einmal aus Einzelteilen zusammenbasteln. Angefangen mit der Karosserie, reicht die Palette bis hin zu austauschbaren Hupen. Bei der Wahl Eures Fahrzeugtyps müßt Ihr jedoch eines beachten: Die Karosserie ist lediglich eine Hülle, unter der sich immer nur ein und dasselbe Spielzeugauto befindet. Die Leistung Eures Flitzers hängt somit nicht davon ab, ob Ihr eine Ente oder einen Porsche fahrt. Wichtig sind die Extras, die Ihr in Geschäften gegen Bares eintauschen könnt. In erster Linie bestimmen Motorleistung, Reifentyp und Gangschaltung die Fahreigenschaften Eures *Choro Q*s. Im Grand Prix-Modus, wo es das nötige Kleingeld zu verdienen gibt, müßt Ihr Euch zunächst im Sprint Race für den eigentlichen World Grand Prix qualifizieren, sprich, unter die ersten drei Plätze kommen. Habt Ihr beides durchgespielt, kommen neue Kurse (z.B. Schnee- und Tunnelstrecken), neue Karosserieteile (Panzer, Laster, Müllauto usw.) und diverse Tune-Up-Utensilien (Super-Motor, Spezial-Reifen) hinzu. Da keine der ca. 20 Strecken einfach zu fahren ist, dürfte *Choro Q* auch Renn-Puristen zufriedenstellen. *tet*

(Import-Muster: Flying Arts, Tel.0208-855612)



Sogar einen Linienbus dürft Ihr ins Rennen schicken

Laßt Euch durch das niedliche Äußere nicht täuschen. Choro Q ist als Rennspiel nicht zu unterschätzen! Manche Kurse sind ultrahart.



Im 2P-Modus habt Ihr nur eine begrenzte Auswahl an Strecken

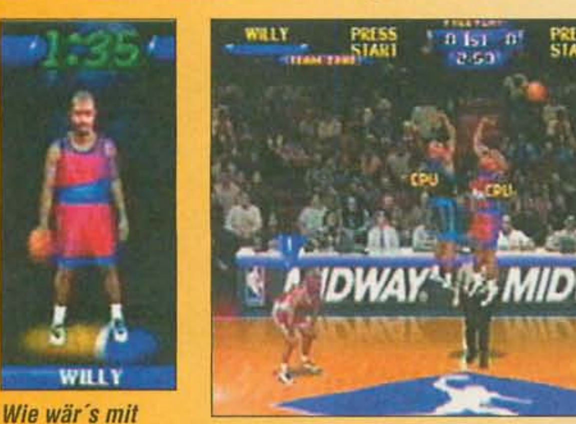
NBA Hang Time



NBA-Frankenstein is alive!



Mit NBA Hang Time steht in den USA inzwischen schon der zweite Nachfolger zu NBA Jam in den Spielhallen.



Wie wär's mit einem anderen Kopf?

Das Spielfeld sieht fast genauso aus bei den beiden Vorgängern

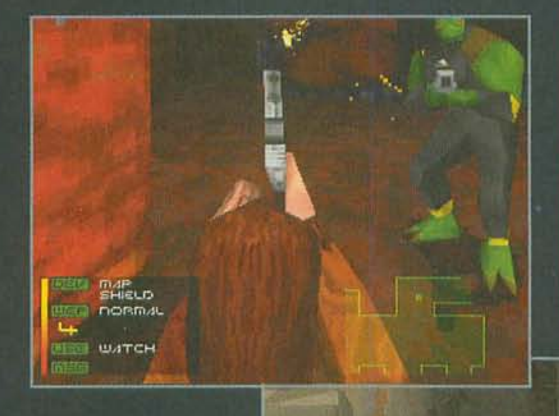
Besonders in den USA übertraf die *NBA Jam*-Serie alle anderen Automatenspiele um ein mehrfaches, was den erzielten Umsatz betrifft. Kein Prügel- oder Rennspiel konnte den Kids auch nur annähernd soviel Geld entlocken wie Williams´ Basketballknüller. Auch bei *NBA Hang Time* steht die Action im Vordergrund. Fouls und ähnliche Kleinigkeiten übersieht der Schiri grundsätzlich, und natürlich besteht auch diesmal jede Mannschaft nur aus zwei Akteuren. Alle NBA-Teams treten mit Ihren neuen Rostern an, so findet Ihr Dennis Rodman z.B. schon bei den Chicago Suns. Die Entwickler haben sich viele unglaublich spektakulär aussehende Dunks einfallen lassen, die ja schon bei den Vorgängern das Salz in der Suppe waren. Erstmals gibt es jetzt auch ein Construction-Kit für Spieler. Hier läßt sich wirklich alles selbst bestimmen, Trikotfarbe, Stärken und Schwächen, Größe und Gewicht, Schnelligkeit, Schußstärke und sogar ein persönliches Gesicht dürft Ihr auswählen. Heimversionen sind zwar im Augenblick noch nicht angekündigt, aber man kann davon ausgehen, daß *NBA Hang Time* auch für einige der Next-Generation-Konsolen umgesetzt wird. *tet*



FADE TO BLACK



Zeit für Freudentränen: Wer von Flashback nicht loskam und mit Vorliebe Adventures verschlingt, darf Delphines neuem Playstation-Knaller entgegenfiebern.





Oben: Ein Fadenkreuz zeigt an, ob Ihr den Morph-Schurken richtig im Visier habt.

Rechts: Viele Gegner greifen aus dem Hinterhalt an



Ganz oben: Conrad ist von mechanischen Spinnenrobotern umzingelt

Im Adventure-Bereich sah es bis jetzt auf der Playstation ziemlich düster aus. Das französische Entwicklerhaus Delphine will mit der PC-Konvertierung von *Fade to Black* dieser Misere ein Ende bereiten. Das Spiel ist schlicht und ergreifend der Nachfolger des damals sehr erfolgreichen *Flashback*-Abenteuers. Bei dem Sequel wird eine völlig neue 3D-Engine verwendet, und das Ganze wurde mit einer viel komplexeren Handlung ausgestattet. Es gibt sechs riesige Levels, die wiederum zahlreiche Unterlevel und Missionen enthalten. Die spannende Vorgeschichte im Detail: Wir schreiben das Jahr 2190. Unser Sonnensystem wird von den außerirdischen Morphs kontrolliert. Die Menschheit ist machtlos. Die Morphs können jede Form annehmen und alles vollkommen nachahmen. Conrad kehrt gerade von seiner letzten *Flashback*-Mission zurück und befindet sich noch in einem Gefrierschlaf. Doch kurz bevor er die Erde erreicht, wird er von seinen Erzfeinden (den Morphs) abgefangen und findet sich in einer Strafanstalt auf dem Mond wieder. Dort trifft er nach kurzer Zeit auf Rebellenführer John O'Connors, der ebenfalls hier eingesperrt ist. Die beiden fliehen zur Raumstation von 'Mandroge', den Stützpunkt der Rebellengruppe. Nach der geglückten Flucht schließt sich Conrad den Aufständischen an. Seine Mission besteht darin, in Geheimeinsätzen durch Sabotage die Macht der Morphs zu schwächen und schließlich zu brechen. Auf seinem beschwerlichen Weg müssen zahlreiche Puzzles gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Verwandlungsmonster gekillt werden. Ihr schlüpft abermals in die Rolle von Conrad, der mit seiner Magnum durch 3D-Korridore zieht und die außerirdische Allianz das Fürchten lehrt. Unterwegs trefft Ihr auf absonderliche Gestalten und allerhand computergesteuerte Monster-Mutanten. Alle Feindobjekte setzen sich, wie die Umgebung, überwiegend aus texturierden Polygonen zusammen. Euer Held



Ein tonnenschwerer Walker stampft Euch ohne Vorwarnung entgegen



kann rennen, springen, kriechen, zur Seite springen und auf Knopfdruck die Waffe zücken. Vom Computer gesteuerte Kameras zeigen das Geschehen stets aus dem optimalen Blickwinkel. Unterwegs sammelt Ihr hilfreiche Gegenstände und Extrawaffen ein, öffnet Türen und Schränke, nehmt Nachrichten entgegen oder teleportiert Euch auf ein anderes Stockwerk. Untermalt wird die Söldnerstory von passender Schummermusik und hervorragend inszenierten Videoclips als Zwischeneinlage. Bevor Ihr auf 'Morph'-Jagd gehen könnt, müßt Ihr allerdings etwas Geduld haben. Denn der voraussichtliche Deutschland-Erscheinungstermin ist auf Ende Juni festgelegt. *ws*





Das komplette Delphine Entwicklerteam auf einen Blick



Oben: In bester James Bond-Manier zückt Euer Held auf Knopdruck seine Knarre
Links: Der radioaktiv verseuchte Generatorraum darf nur mit einer speziellen Schutzweste betreten werden.

Paul Cuisset: Der Gründer und kreative Kopf von Delphine, stellte sich für ein Interview zur Verfügung.

VG: Seit wann existiert Delphine als eigenständiges Entwicklerhaus?
DSI: Delphine Software International stieg 1988 in das Software-Geschäft ein. In unseren Haus arbeiten nun über 30 talentierte Programmierer, Designer und Musikkünstler, die alle mit dem modernsten Equipment ausgestattet sind.

VG: Wann haben Sie mit der Entwicklung von Fade to Black angefangen und wie viele Leute waren an diesem Projekt beteiligt?
DSI: Die Entwicklungszeit belief sich auf zwei volle Jahre und rund 29 Mitarbeiter haben an dem Projekt mitgewirkt.

VG: Anhand der flüssigen Animationen nehme ich an, daß Sie ein "Motion Capturing"-Verfahren verwendet haben?
DSI: Da haben Sie vollkommen recht. Wir wollten, daß Conrads Bewegungen so realistisch wie möglich aussehen, und wir dachten uns, daß das Motion Capturing-Verfahren dafür am besten geeignet ist, wie es das fertige Spiel eindrucksvoll beweisen wird.

VG: Wird es irgendwelche Unterschiede zwischen der Playstation und PC-Version geben?
DSI: Vom Spielablauf her sind beide Versionen absolut identisch. Bei der Playstation-Umsetzung haben wir natürlich die Grafikpräsentation, den technischen Fähigkeiten angepaßt. Die PC-Version verwendete im ganzen 256 Farben. Bei der PSX-Variante kommen 32768 Farben zum Einsatz. Diese Steigerung erlaubte es uns, mehr Licht- und Schatteneffekte einzusetzen und dadurch eine viel dichtere Atmosphäre zu schaffen. Anderseits ist die Bildschirmauflösung etwas geringer ausgefallen als beim PC-Original. Zum Ausgleich gibt es dafür auf der Sony-Konsole schönere 3D-Effekte zu bewundern: Alle Polygon-Objekte sind mit Gouraud Shading versehen, und (fast) jeder Charakter wurde zusätzlich mit Texturen überzogen. Außerdem haben wir es geschafft, für jede Spielfigur einen Schatteneffekt in Echtzeit zu berechnen, was den Realismusgrad erheblich ansteigen läßt. Das Resultat ist wirklich beachtlich!



VG: Wie aufwendig ist es, PC-Programmcode auf Playstation-Format zu konvertieren?
DSI: Die "Einfachheit" bei der Konvertierung hängt davon ab, wie der PC-Code in seiner internen Struktur aufgebaut ist. Fade to Black wurde fertigprogrammiert, lange bevor wir an eine Playstation-Umsetzung gedacht haben. Viele Teile des Spiels mußten deshalb völlig neu entwickelt werden. Auf dem PC sind wir von einer Minimalkonfiguration mit 8 MB Hauptspeicher ausgegangen. Die große Herausforderung war es nun, alles mit 2 MB (+1 MB VRAM) zu bewerkstelligen. Auch die Spielgeschwindigkeit stellte ein weiteres großes Problem dar. Die PSX besitzt zwar einen sehr schnellen R3000-33MHz Prozessor, der aber im Endeffekt nicht mit der Rechen-Power eines 90MHz Pentium mithalten kann. Dank der zusätzlichen PSX-Grafik chips führt das Endresultat jedoch zum gleichen Geschwindigkeitsergebnis eines P90.

VG: Delphine verdiente das meiste Geld mit Adventure-Spielen (Flashback, Another World etc.) Darf man daraus schließen, daß Sie dem Genre treu bleiben?
DSI: Nicht ganz. Sicherlich ist es wahr, daß alle unseren bisherigen Spiele im Adventure-Bereich angesiedelt waren. Alles hängt von meinen neuen Ideen ab und was schließlich der Markt verlangt. Wer weiß, eines Tages werden wir sicher etwas völlig neues entwickeln.

VG: Wurde Delphine von Nintendo eingeladen, das 'Dream Team' zu verstärken?
DSI: Wir pflegen ein sehr gutes Verhältnis zu Nintendo, aber es ist noch zu früh, um konkreteres in dieser Richtung bekanntzugeben.

VG: Werden Sie für das Nintendo 64 oder M2 in ferner Zukunft einmal etwas entwickeln?
DSI: Wie ich es vorher schon gesagt habe, es ist noch etwas früh für eine Ankündigung. Soviel darf ich schon mal verraten: Wir werden nicht den Anschluß verlieren!

VG: Was denken Sie über das Nintendo 64 und dessen Chancen auf dem Markt?
DSI: Darüber können wir jetzt ebenfalls noch keine Aussagen machen. Das Nintendo 64 ist sicherlich eine vielversprechende Konsole, und wir warten mit Spannung auf das Eintreffen unseres Entwicklungs-Kits.

VG: Wie schätzen Sie die momentane Lage des Videospielmarktes ein?
DSI: Die ersten Next Generation-Konsolen sind bereits überall erhältlich. Dadurch eröffnet sich ein völlig neuer Markt, der es nicht mehr ausschließlich auf die ganz jungen "Super NES oder Mega Drive"-Kids abgesehen hat. Und gerade, weil das Nintendo 64 noch nicht veröffentlicht wurde, läßt es sich schwer abschätzen, in welche Richtung der Aufwärtstrend gehen wird. Nintendo ist für seine aggressiven Marketingstrategien bekannt, und viele Leute werden daher erst einmal abwarten, bevor sie sich für ein System entscheiden.

VG: Welche der neuen Konsolen wird Ihrer Meinung nach die erfolgreichste werden?
DSI: Diese Frage läßt sich nicht ohne weiteres beantworten, da eben noch ein wichtiger Mitbewerber im Sortiment fehlt. In Frankreich zeichnet sich zur Zeit folgendes Bild ab: Die Playstation wird hier momentan am meisten verkauft. Doch auch Segas Saturn steht in der Gunst vieler Käufer und baut seinen Vorsprung ständig aus. Die Frage ist, ob und wie schnell Nintendo das aufholen kann und wie sich die Preise entwickeln.

Formula 1

Nach vielen Fun-Rennspielen, durch die wir die Fähigkeiten einer 32-Bit-Konsole kennenlernen konnten, wird's nun ernst. Psygnosis veröffentlicht demnächst die erste 32-Bit-Formel-Eins-Simulation für die Playstation.



Kameraperspektiven gibt's en masse. Sogar im Rennen könnt Ihr die Ansicht von vorne wählen.

Was ist das Wichtigste für einen Formel-Eins-Fan? Richtig, es ist der Realismus. Dazu gehören nun mal die authentischen Namen, Teams, Fahrzeuge und Strecken. Psygnosis hat sich da nicht lumpen lassen und für das Entwickler-Team die sündhaft teure FIA-Lizenz an Land gezogen. Für Euch heißt das, daß Ihr alle Strecken, Fahrer und Teams der Saison '95 auswählen könnt. Die (in der Endversion) 17 Kurse wurden mit höchster Präzision den Original-Kursen nachempfunden. Für ein möglichst realistisches Fahrverhalten arbeiteten die Entwickler *mit* den echten Telemetrie-Daten (Fahrzeugzustand sowie Manöver des Piloten werden per Funk an die Boxen übermittelt und dort mit dem Computer ausgewertet) des Jordan-Teams. Das absolut einzige, was nicht originalgetreu nachprogrammiert wurde, sind wohl die Kollisionen. Wer seinem Gegner an den Karren fährt, verliert höchstens etwas Zeit. Wie sich soviel Realismus fährt? Hart, sag' ich Euch, reichlich hart. Obwohl *Formula 1* neben der ausgefeilten Simulation auch einen "Arcade-Mode" hat, liegt der Anspruch an Geschicklichkeit und Training fast so hoch wie im richtigen Leben. Die Steuerung ist nämlich nicht nur gewöhnungsbedürftig, sondern erfordert wirklich Übung. Die Preview-Version war zwar bei weitem nicht fertig, verspricht jedoch ein echt interessantes Rennspiel. Ingo von Psygnosis brabbelte etwas von eventuellem Splitscreen-Modus, Link-Option auf jeden Fall und noch mehr Realismus im Simulationsmodus (in der Preview-Version war nur der "einfache" Arcade-Mode zu bewundern). Um das Fahren richtig zu lernen, bedarf es natürlich einer gediegenen Analyse. Deshalb gibt's ein Replay mit etlichen Kameraperspektiven, und in der Endversion soll man vielleicht sogar mit einer gelinkten Playstation das ganze Rennen berichterstattungsmäßig mitschneiden können (wer's braucht). Es soll technische Ausfälle anderer Fahrer geben, das komplette Flaggensystem wird genauso enthalten sein wie ein Kommentator. Überhaupt hat man den Eindruck, *Formula 1* soll werden, wie *F1 Live Information* für den Saturn – nur viel besser, noch realistischer und umfangreicher. Nach dem, was wir bestaunen durften, wird das letztendlich wohl auch so sein. Ach ja, der Analog-Controller NeGcon und das Mad-Catz-Lenkrad werden natürlich auch unterstützt. *js*





Wer's klassisch liebt, kann auch in der Vogelperspektive heizen



Das Replay bietet die authentischen Kameraperspektiven

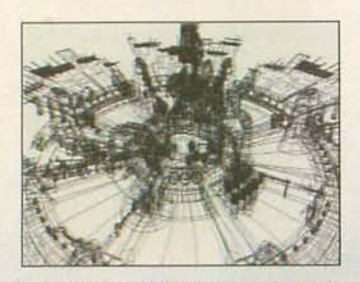




Ja, letztes Jahr war Schumi noch für Benetton unterwegs...

FINAL FANTASY VII™

Anhand von Skizzen entsteht zunächst ein Gittermodell



Der Comupter berechnet danach den exakten Bewegungsverlauf

Nach der ersten Aufregung um FF7 für die Playstation ist wieder Ruhe eingekehrt. Square verriet uns, wie die Arbeitsweise an dem 32 Bit-System nun aussieht.



So sieht die fertig bearbeitete Sequenz auf dem Bildschirm aus. Die Kamera „fliegt" butterweich auf diesen futuristisch anmutenden Komplex zu.



Je näher die Kamera auf diesen Komplex zufliegt, desto mehr Details werden erkennbar

Für die Programmierer bei Square beinhaltet das Playstation-Projekt zugleich eine totale Veränderung der bisherigen Arbeitsweise. Plötzlich können Techniken angewandt werden, die bisher auf dem Super Nintendo unmöglich waren, sei es bezüglich der Performance oder der Modulkapazität. In erster Linie jedoch wollte man die grafischen Elemente aus der zweiten (Pixelgrafik) in die dritte Dimension (Poly-gongrafik) verlagern. Dadurch werden programmiertechnisch gesehen einige zusätzliche Arbeitsschritte notwendig, die den *Final Fantasy*-Machern früher unbekannt waren. So muß für jedes einzelne Objekt, das auf dem Bildschirm bewegt werden soll, ein Grundgerüst erstellt werden, ein sog. Gittermodell. Das eigentliche Bild, das dannn im Spiel zu sehen ist, offenbart sich dem bearbeitenden Grafik-Programmierer erst sehr viel später in Form einer komplett getexturten Polygongrafik. "Natürlich können wir nicht auf Anhieb ein solch komplexes Spiel wie *Final Fantasy* aus dem Ärmel schütteln", meint dazu Hironobu Sakaguchi, der Produzent von *Final Fantasy 7*. "Wir haben bereits vor einem Jahr damit begonnen, Auf unseren eigens dafür angeschafften SGI Workstations Experimente anzustellen. Die ersten Ergebnisse dieses Lernprozesses konnten Sie auf der letztjährigen Siggraph-Messe in Florida sehen. Wir haben uns seitdem intensiv mit der Materie befaßt. Ich denke, wir sind nun so weit, daß wir dreidimensionale







Stufenlose Zoomfahrten funktionieren ebenfalls ohne Probleme. Bei Bedarf können die Charaktere auch den Gesichtsausdruck ändern.





Ist ein Charakter erst einmal fertig, läßt er sich beliebig drehen und wenden. Jetzt fehlt eigentlich nur noch der Hintergrund.





So sieht unser Held aus der Sicht eines Programmierers aus. Die rechte Hälfte des Monitors zeigt die Routinen an.





Insbesondere in Kampfsequenzen wird es möglich sein, die Perspektive beliebig zu verändern

Bilder genauso erstellen können, wie wir es uns vorstellen". Einige Beispiele aus dem aktuellen *FF 7*-Projekt haben wir auf diesen Seiten abgebildet. Für den futuristischen Komplex wurden anhand von Bleistiftskizzen zunächst Gerüste auf einer Workstation konstruiert, die nach und nach in ihrer Form verfeinert und mit Polygonen beschichtet wurden. Besonders wichtig dabei ist, daß auch die Position der Lichtquelle (auch bei Nachtszenen!) genau bestimmt werden muß. Die anschließend getexturte Gesamtkonstruktion wird je nach Bedarf an die Größe der Charaktere angepaßt, die gesondert erarbeitet werden. Danach wird damit begonnen, den fertigen Komplex Stück für Stück zu zerlegen und in das Spiel zu konvertieren. Ähnlich werden auch die Charaktere aufgebaut. Der Unterschied ist nur, daß sie in den meisten Fällen "aus einem Stück gegossen", sprich unzerlegt in das Spiel eingepflanzt werden, da sie erstens sehr viel kleiner sind und sich zweitens am Ende schließlich auf natürliche Weise bewegen sollen. Das scheint auch eines der Hauptanliegen von H.Sakaguchi zu sein. "Wir arbeiten gerade an den Gesichtszügen und der Mimik der einzelnen Charaktere. Leider können wir solche Sequenzen noch nicht zeigen. Aber wir hoffen, daß Ende September eine spielbare Version da sein wird" Seien wir also gespannt. tet

Hier läßt sich wunderschön nachvollziehen, wie eine 3D-Figur entsteht. Als erstes werden Polygone auf das Gittermodell „geklebt". Bei Bedarf können diese Flächen mit Texturen versehen werden.





Im Grunde braucht man eine Figur nur einmal zu kreieren. Dieses Modell von Ballate ist bereits voll bewegungsfähig. Den Schauspielunterricht gibt der Computer, indem er die Körperteile bewegt.

Kein Zweifel, die Gewalt im Straßenverkehr nimmt stündlich zu. Ein Grund mehr, auch den Nachwuchs im zarten Alter schon einmal auf den Gebrauch der Waffe beim Überholen einzustimmen...

Impact Racing



Grafisch kommt Impact Racing nicht gerade sensationell. Dafür bietet es Action satt und ist sauschnell.

Dich krieg' ich! Mit Feuerkraft sichert Ihr Euch den Sieg.

Eure Gegner sind ebenfalls bewaffnet und heizen Euch ein

Das völlig unbekannte Software-Team Dublin Funcom macht dem Ruf der Playstation als Rennspielkonsole wieder alle Ehre. Das Debut-Spiel *Impact Racing* ist ein astreines Action-Rennspiel, das sich gleich hinter *wipEout* und *Hi-Octane* in die Gilde der "Fire & Forget"-Rasereien einreiht. Ihr nehmt in einem von einem halben Dutzend bewaffneter Flitzer Platz und die Jagd beginnt. Einerseits müßt Ihr vier Runden in einem vorgegebenen Zeitlimit schaffen, andererseits kommt Ihr nur in die Bonusrunde, wenn Ihr während des Rennens eine bestimmte Anzahl von Gegnern von der Piste pustet. Dazu verwendet Ihr Kanone, Minen und Raketen. In den Bonuskursen wird dann wieder ein festgelegter Overkill von Euch erwartet, sonst gibt's kein Waffen-Upgrade. Da auch Eure Gegner einen nervösen Finger am Abzug haben, freut Ihr Euch sicher über die Schutzschilde vorn und hinten an der Karre. Sind diese verbraucht, geht's Euch an die Energie, danach heißt's Game Over. Gottseidank läßt jeder Widersacher nach seiner Explosion ein Extra zurück, mit dem Ihr die Waffen auffüllt, Energie tankt oder die Schilde aufladet. Das ganze Geschehen ist insgesamt äußerst rasant. Die Geschwindigkeit ist schick hoch, Eure Feinde pfeilschnell, und wenn Euch Projektile, Minen und Raketen um die Ohren fliegen, wird's langsam knifflig, gut zu fahren und das Zeitlimit einzuhalten. Speziell in späteren Levels legen sich nämlich auch Eure Feinde die neuesten Extrawaffen zu. In der rechten Bildschirmecke wird Euch ein stilisierter Streckenabschnitt gezeigt, auf dem Ihr anrückende Gegner und Hindernisse früh genug erkennen könnt. Das sieht zwar 'n bißchen popelig aus, ist aber ein prima Hilfsmittel, wenn's drum geht, nachfolgende Fahrzeuge mittels Minen von der Strecke zu befördern. Insgesamt werdet Ihr über zehn Strecken gescheucht, die mit scharfen Kurven und fiesen Sprüngen ein geruhsames Zielen verhindern. Auf Realismus wurde wenig Wert gelegt. Schnell soll es sein und fetzen muß es. Apropros "schnell", Ende April soll's nach Virgins Vorstellung im Laden stehen. *js*





Habt Ihr erstmal die Raketen, vergeht Euren Feinden schnell das Lachen

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

Andreas Bender

MEGA DRIVE
- **Adapter us/jp/dt 39,95**
- Batman forever dt 99,95
- Clay Fighter dt 99,95
- Donald D. in M. M. dt 109,95
- FIFA'96 dt 99,95
- ISS Deluxe dt 119,95
- Justice League dt 99,95
- König der Löwen dt 99,95
- Light Crusader dt 119,95
- Markos Magic Footb. dt 79,95
- Micro Machines'96 dt 99,95
- NBA Jam T.E. dt 99,95
- NHL'96 dt 99,95
- Paws of Fury dt 79,95
- **Phantasy Star IV dt 109,95**
- Rise of the Robots dt 79,95
- Shadowrun us 89,95
- Sonic vs. Knuckles dt 99,95
- Stargate dt 79,95
- True Lies dt 99,95
- Turtles dt 59,95
- Turtles Tournament dt 59,95
- Wolverine dt 69,95
- WWF Wrestl. Arcade dt 119,95

SUPER-NES DEUTSCH
- **Action Replay III dt 89,95**
- Asterix und Obelix dt 129,95
- Batman Forever dt 79,95
- Captain Comando dt 49,95
- Demolition Man dt 99,95
- Donald in Maui M. dt 129,95!
- **Donkey Kong C. II dt 124,95**
- Dschungelbuch dt 99,95
- **Earthworm Jim II dt 119,95**
- FIFA'96 dt 109,95
- Final Fight 3 dt 119,95
- Foreman for real dt 119,95
- Heberekes Popoitto dt 89,95
- Hulk dt 49,95
- **Int.Supers.Soccer2 dt 129,95**
- Kirbys Ghost Trap dt 99,95
- Mechwarrior 3050 dt 109,95
- Megaman X 3 dt 109,95
- Mickey & Minnie dt 109,95
- Micromachines 2 dt 119,95
- **NBA Give'n'Go dt 119,95**
- NBA Live'96 dt 109,95
- NHL 96 dt 109,95
- **Pinocchio dt 129,95!**
- Pop'n Twinbee II dt 89,95
- Prehistorik Man dt 109,95
- Revolution X dt 99,95
- Sim City dt 99,95
- Star Trek: Next Gen. dt 109,95
- Super Bomberman III dt 119,95
- Super Mario Kart dt 69,95
- **Super Mario W. II dt 109,95**
- Tetris II dt 109,95
- Theme Park dt 109,95
- Tim in Tibet dt 129,95
- **Toy Story dt 129,95!**
- Urban Strike dt 109,95
- Utopia dt 99,95
- **Weapon Lord dt 119,95**
- Wild Guns dt 109,95
- **WWF W. Arcade dt 119,95**
- Zelda III dt 99,95

SUPER-NES IMPORT
- **Civilization us 139,95**
- Front Mission II jp 149,95
- PTO II us 139,95
- Romance IV us 159,95
- Sim City 2000 us 139,95!
- War us 149,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE
- US-Adapter dt/us/jp 39,95
- Brain Lord us 129,95
- **Breath of Fire II dt 129,95**
- Chrono Trigger us 149,95
- **Final Fantasy III us 149,95**
- Illusion of Time dt 109,95
- Robotrek us 139,95
- Secret of Mana dt 109,95
- **Secret of Mana II jp 199,95**
- **Secret of Everm. dt 109,95**
- Secret of the stars us 129,95
- Shadowrun dt 129,95
- **Super Mario RPG jp 199,95**

SUPER NES HINTBOOKS
- Breath of Fire I us 59,95
- **Chrono Trigger us 49,95**
- **DKC II Hintbook dt 24,95**
- Final Fant. III P. Guide us 49,95
- Final Fant. III H.book us 59,95

SONY HARDWARE
- **Sony+Demo CD dt 499,-**
- Action Replay 99,95
- Antennenkabel dt 49,95
- Arcade Joypad Fire dt 44,95
- Control Pad ASCII dt 49,95
- Control Pad TurboFire dt 59,95
- HyberJoyPad Fire dt 59,95
- **Infrarot Joypads dt 99,95**
- Joypad (SONY) dt 59,95
- Joypad Verlängerung dt 24,95
- Joystick ASCII dt 109,95
- Link Kabel dt 59,95
- Lenkrad us 149,95
- Memory Card dt 49,95
- Mouse dt 59,95
- MultiTap 4-Spieler dt 69,95
- **NeGcon Contr. dt 89,95**
- RGB-Kabel dt 39,95

SONY SOFTWARE DEUTSCH
- A-Train dt 99,95!
- Actua Golf dt 89,95!
- Adidas P.S.Soccer dt 99,95!
- Aftershock dt 89,95!
- Aftermath dt 99,95!
- Agile Warrior dt 89,95
- Air Combat dt 89,95
- **Alien Trilogy dt 89,95**
- **Alien Trilogy (unzens.Version-pal) dt 79,95**
- Alien Virus dt 89,95!
- Alone i.t. Dark II dt 89,95!
- Assault Riggs dt 89,95
- **Beyond the Beyond dt 99,95!**
- Casper dt 99,95!
- **Chaos Control dt 89,95!**
- Chessmaster 3D dt 89,95!
- **Chronicl. o.t. Sword dt 99,95!**
- Crtiticom dt 99,95!
- Cyberia dt 99,95!
- CyberSled dt 89,95
- CyberSpeed dt 89,95
- D dt 89,95!
- Defcon 5 dt 89,95
- Descent dt 99,95!
- Destruction Derby dt 94,95
- **Disc World (deutsch) dt 89,95**
- Double Dragon dt 89,95!
- Endorfun dt 89,95!
- Extereme Sports dt 89,95
- F.Thomas Big Hurt dt 99,95!
- **FIFA Soccer'96 dt 99,95**
- **FIA F1 Formula One dt 99,95!**
- Galaxy Fight dt 99,95!
- Geom Cube Blockout dt 89,95!
- Gex dt 99,95!
- Goal Storm dt 99,95
- Harball dt 89,95!
- Hebereke Popoitto dt 89,95
- Hi Octane dt 89,95
- Horned Owl dt 99,95!
- Impossible Mission dt 99,95!
- John Madden F. dt 89,95!
- Johny Bazookatone dt 79,95
- Jumping Flash dt 89,95
- Jupiter Strike dt 89,95
- Kileak the Blood dt 89,95
- **Krazy Ivan dt 89,95**
- Lemmings 3D dt 89,95
- **Loaded dt 89,95**
- Lone Soldier dt 89,95
- **Lone Soldier (unzens.Version-pal) dt 89,95**
- **Magic Carpet dt 99,95**
- Mickys Wild Adv. dt 89,95
- Motor Toon GP dt 89,95!
- **Museum Piece 1 dt 99,95!**
- Myst dt 99,95!
- NBA Jam T.E. dt 95,95
- NBA Live'96 dt 99,95!
- **NBA Total'96 dt 89,95**
- NHL Face Off dt 99,95!
- Need f. Speed dt 99,95
- NFL Quaterb.'96 dt 89,95!
- Nova Storm dt 89,95
- Off World Inter. dt 99,95!
- Onside Soccer dt 89,95!
- **Panzer General dt 89,95**
- Parodius deluxe dt 89,95
- PGA Tour Golf'96 dt 89,95
- Philosoma dt 89,95!
- Pinball dt 99,95!
- Power Surf Tennis dt 89,95
- Primal Rage dt 89,95!
- Psy. Detective dt 99,95!
- Raiden Project dt 89,95
- Rapid Reload dt 89,95
- Rayman dt 89,95
- Raven Project dt 89,95!
- **Resident Evil (pal) dt 99,95!**
- **Return Fire dt 99,95!**
- Revolution X dt 89,95!
- Ridge Racer dt 99,95
- **Ridge Racer II dt 99,95!**
- Rise o.t. Rob. II dt 89,95!
- **Road Rash dt 89,95**
- Run Soccer dt 89,95!
- **ShellShock dt 79,95!**
- Shock Wave dt 89,95
- Silver Load dt 99,95!
- Sim City 2000 dt 99,95!
- Slayer dt 89,95!
- Space Hulk dt 99,95!
- Starblade Alpha dt 89,95
- Street Racer dt 89,95!
- S.fighter-The Movie dt 99,95
- Streetfigh. Zero dt 99,95!
- Striker'96 dt 89,95
- **Syndicate Wars dt 99,95!**
- Tekken dt 99,95
- The Hive dt 89,95!
- Theme Park dt 89,95
- **Thunderhawk II dt 89,95**
- Time Commando dt 99,95!
- Toshinden dt 89,95
- **Toshinden II dt 99,95!**
- True Pinball dt 89,95!
- **Twisted Metal dt 89,95**
- Vidgrid dt 89,95!
- Viewpoint dt 89,95!
- Virtual Snooker dt 99,95!
- Warhammer dt 89,95!
- Warhawk dt 89,95
- Waterworld dt 99,95!
- Wetlands dt 89,95!
- **Wing Commander 3 dt 99,95**
- WipEout dt 99,95
- World Cup Golf dt 89,95
- **Worms dt 89,95**
- WWF Arcade dt 99,95
- **X-Com - UFO dt 99,95**
- X-Men dt 89,95!
- Zero Divide dt 89,95

SONY SOFTWARE IMPORT
- **Resident Evil us 139,95!**
- Tekken II jp 139,95

SATURN HARDWARE
- **Saturn+1 Pad dt 499,-**
- Action Replay dt 99,95
- **Adapter us/dt/jp 59,95**
- 6-Player-Adapter jp 99,95
- Antennenkabel dt 59,95
- Backup Memory dt 99,95
- Control Pad dt 39,95
- Control Pad Turbo dt 29,95
- Control Pad T. Fire dt 39,95
- **InfraRot-Pads dt 99,95**
- RGB-Kabel dt 29,95
- Lenkrad dt 129,95
- Maus jp 89,95
- Mission Stick us 159,95
- Photo-CD-System dt 59,95
- Video CD-Karte dt 324,95
- Virtua-Stick dt 89,95

DER KNALLER
•SEGA SATURN dt
•Sony PSX
je nur DM 499,-
(inkl. 1 Pad)

SATURN SOFTWARE DEUTSCH
- Aftermath dt 99,95!
- **Alien Trilogy dt 99,95!**
- Blackfire dt 99,95!
- Bug! dt 99,95
- Casper dt 99,95!
- Clockwork Knight dt 89,95
- Congo dt 109,95!
- Cyber Speedway dt 99,95
- Cyberia dt 99,95!
- Descent dt 109,95!
- **Destruction Derby dt 94,95!**
- Digital Pinball dt 99,95
- **Discworld dt 89,95!**
- Daytona USA dt 79,95
- **F-1 Challenge dt 99,95**
- **FIFA Soccer '96 dt 89,95**
- Galactic Attack dt 99,95
- Galaxy Fight dt 89,95
- Hyper Blade dt 99,95!
- Lemmings 3D dt 89,95
- **Magic Carpet dt 99,95**
- Myst dt 99,95
- Mystaria dt 99,95
- NBA Basketball dt 99,95!
- NBA Jam T.E. dt 99,95
- NFL Quater.'96 dt 89,95!
- NHL All Star Hockey dt 99,95
- Panzer Dragoon dt 79,95
- **Panzer General dt 89,95!**
- Parodius dt 89,95
- Peeble Beach Golf dt 89,95
- Primal Rage dt 99,95!
- Rayman dt 89,95
- **Revolution X dt 89,95!**
- Rise o.t.Robots II dt 89,95!
- Road Rash dt 99,95!
- **Sega Rally dt 99,95**
- Sega Tennis dt 99,95!
- **Shellshock dt 99,95!**
- Shinobi X dt 89,95
- **Shockwave Assault dt 99,95!**
- **Sim City 2000 dt 99,95**
- Slam'n'Jam dt 99,95!
- Slayer dt 99,95!
- Street Fighter Zero dt 99,95!
- Street Fi. the Movie dt 99,95
- Street Racer dt 89,95!
- The Duell dt 99,95!
- The Horde dt 99,95!
- The Man.o.t.h.Souls dt 119,95
- Theme Park dt 89,95
- Thunderhawk II dt 99,95
- **Thunderhawk II (unzens.Version-pal) dt 99,95**
- **Tohshinden dt 99,95!**
- Victory Boxing dt 99,95
- Victory Goal dt 79,95
- **Virtua Cop+Gun dt 149,95**
- Virtua Fighter 2 dt 99,95
- Virtua Fighter Remix dt 68,95
- **Virtual Golf dt 99,95!**
- Virt. Hang On dt 99,95
- Virt. Racing dt 99,95
- Virt. Snooker dt 99,95!
- Virt. Soccer dt 109,95!
- **Wing Arms dt 99,95**
- **Wipe Out dt 89,95!**
- World Cup Golf dt 99,95!
- World S. Baseball dt 99,95
- **Worms dt 89,95**
- X-Men dt 99,95!

SATURN SOFTWARE IMPORT
- Castlevania us 139,95!
- Darius Gaiden jp 129,95
- **Dark Stalker jp 139,95**
- Galaxy Fight jp 119,95
- **Gradius Deluxe P. jp 139,95!**
- In the Hunt jp 119,95
- Legend of Eldean jp 149,95!
- Legend of Thor jp 149,95!
- Lode Runner jp 119,95
- **King of Fighters'95 jp 139,95!**
- **Mr.Bones Adv. us 139,95!**
- Overkill jp 149,95!
- Panzer Dragoon II jp 139,95
- Romance IV us 139,95
- Shining Wisdom us 129,95!
- Street Fighter Zero jp 119,95
- The Man. o.t.h. Souls us 89,95
- Theme Park us 99,95
- Victory Goal'96 jp 129,95
- Virtua Fighter jp 39,95
- Virtua Fighter 2 us 119,95
- Virtua Fighter Remix jp 39,95
- Winning Post jp 119,95!
- World Adv. Mil.Com. jp 169,95
- **World Adv.Mil.Com.2 jp 119,95**
- World Cup Golf us 119,95
- **World War II Sim. jp 159,95!**

NEO GEO CD HARD/SOFTWARE
- Neo Geo CD PAL 299,95*
- Neo Geo CD NTSC 299,95*
- Fatal Fury III us 69,95*
- **Galaxy Fight us 89,95**
- King of Fighters'94 us 69,95*
- **King of Fighters'95 us 89,95**
- **Pulstar us 89,95**
- Street Hoop us 89,95
- Super Sidekicks II us 69,95*
- Super Sidekicks II jp 59,95*
- **Super Sidekicks III us 89,95**
- World Heroes Perfect us 69,95*
- **World Heroes Perf. us 89,95**

3DO HARD/SOFTWARE
- 3DO PAL 399,95*
- 3DO NTSC 399,95*
- Blade Force us 79,95
- Burning Soldier us 59,95*
- Demolition Man us 49,95*
- Dreagons Lair us 29,95*
- Gex us 49,95*
- Guardian War us 59,95*
- Hell us 69,95*
- Immercenary us 49,95*
- Iron Angel us 59,95*
- Jammit us 59,95*
- John Madd. Football us 49,95*
- Jurrasic Park us 59,95*
- Lemmings us 59,95*
- Monster Manor us 59,95*
- Night Trap us 69,95*
- Nova Storm us 59,95*
- Off World Interceptor us 49,95*
- Out of this World us 49,95*
- Pataank us 39,95*
- Pebble Beach Golf us 49,95*
- Real Pinball us 49,95*
- Return Fire us 69,95*
- Road Rash us 69,95*
- Seal of Pharaoh us 59,95*
- Sewer Shark us 49,95*
- Shock Wave us 49,95*
- S.wave.: Op. J.gate dt 59,95*
- Slayer us 69,95*
- Soccer Kid us 49,95*
- Star Blade us 49,95*
- Stellar 7 us 39,95*
- Strahl us 49,95*
- Subreme Warrior us 69,95*
- The Horde us 59,95*
- The Inor. Machine us 39,95*
- Theme Park dt 59,95*
- Toon Time us 29,95*
- Twisted us 29,95*
- Ultraman jp 39,95*

JAGUAR HARD/SOFTWARE
- Jaguar PAL 199,95*
- Jaguar NTSC 199,95*
- Bubsy dt 59,95*
- Club Drive dt 49,95*
- Crescent Galaxy dt 59,95*
- Dino Dudes dt 59,95*
- Flip Out dt 89,95
- Iron Soldier dt 79,95*
- Kasumi Nunja dt 79,95*
- Pinball Fantasies dt 89,95
- Raiden dt 59,95*
- Sensible Soccer dt 89,95
- Zool II dt 59,95*



Spiele mit „!" sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar, nutzen Sie unseren Vorbestellservice!!!
Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-.
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN
Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Komplette Preislisten für SNES, MegaDrive & Mega CD können angefordert werden!!!

04521–4873 **Fragen Sie uns nach Neuheiten!!**

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen! Fax: 04521–1025

Ein neues 3D-Jump'n' Run steht vor der Tür: Floating Runner soll laut Hersteller technisch und spielerisch die Playstation-Konkurrenz alt aussehen lassen.



Der neuste Streich aus der japanischen Softwareküche 'Xing' (die *In the Hunt*-Konvertierer) ist *Floading Runner*. Das Spielprinzip ähnelt Sonys *Jumping Flash* sowohl in grafischer wie spielerischer Hinsicht. Ihr steuert wahlweise einen Helden (Lay) oder dessen Gefährtin (Cress) durch ein halbes Dutzend abstrakter Fantasy-Levels, die mit Monstern, Gefahren und versteckter Extras vollgepackt sind. Euer Polygon-Männchen kann rennen, hüpfen, mit seiner Kanone possierliche Tierchen abballern und dank versteckter Schatzkisten einige Sonderwaffen einsetzen. Das besondere dabei ist, daß Ihr Euch praktisch völlig frei in alle Himmelsrichtungen bewegen könnt, soweit es das Grafikumfeld zuläßt. Ziel jedes Levels ist es, so viele Kristalle wie möglich aufzusammeln, die von eliminierten Gegnern hinterlassen werden und gleichzeitig den versteckten Level-Ausgang finden. Damit Ihr auf dem richtigen Weg bleibt, helfen Euch überall verteilte Richtungspfeile bei der Orientierung. Wenn Euer Akteur von einem Feind getroffen wird oder eine Plattform verfehlt, kostet das ein paar wertvolle Energieeinheiten bzw. bei letzterem Mißgeschick verliert Ihr ein ganzes Leben. Unterwegs trefft Ihr auf einen ganzen Zoo von Kleintieren (Frösche, Vögel, Mäuse etc.) die Euch ans Heldenleder gehen wollen. Alle Level-Szenarien setzen sich überwiegend aus einfarbigen Polygon-Flächen zusammen, in denen es nur selten einige Texturen-Verzierungen zu erblicken gibt. Trotzdem vermittelt die dreidimensionale Darstellung einen gewissen Reiz, der zum ständigen Weiterspielen verleitet. Ob sich das 'Xing'- Produkt gegen Sonys 3D-Trumpf *Jumping Flash 2* behaupten kann, bleibt abzuwarten. In Europa wird aller Voraussicht nach T*HQ den Vertrieb der PAL-Version übernehmen. ws

Oben: Versteckte Schatzkisten beherbergen kostbare Extras.
Beim Plattform-Springen ist Fingerspitzengefühl gefragt.

Nachdem Ihr einen Gegner mit der Plasma-Gun erledigt habt, tauchen für kurze Zeit punktebringende Kristalle auf



Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

10.00-18.30, Samstag: 10.00-13.00

Laden und Versand

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme ! (DM 1.- ≙ ÖS 7.-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	89,90
Asterix Power of Gods d	79,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Barkley Jam d	39,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battletoads d	29,90
Beavis & Butthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Bubsy 2 d	39,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Superman d	69,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	29,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Maui M.	99,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel ´96	99,90
MissPacman d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
Normys Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf ´96	99,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Riskey Woods d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Rock´n Roll Racing d	79,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sonic d	29,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	29,90
Spot goes to Hollywood d	99,90
Stargate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talmit´s Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Themepark d	89,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jame & Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Toughman Boxing	39,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
Worms d	99,90
WWF Wrestlemania d	99,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Titel	Preis
Saturn d	3850,00
Action Replay	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug d	99,90
Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Destruction Derby d	89,90
FIFA ´96 d	79,90
Formula One d	99,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attacjk d	79,90
Hi-Octane d	89,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3D d	89,90
Mansion of Hidden Souls	99,90
Magic Carpet d	89,90
Myst d	109,90
Mystaria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragoon d	79,90
Panzer Dragoon 2 jp	109,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Sega Ralley d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	99,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Themepark d	79,90
Vampire Hunter jp	149,90
Vitua Hang On d	99,90
Virtua Cop d	149,90
Victory Boxing d	89,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Millt. 2 jp	99,90
World Cup Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

SUPER NES

Titel	Preis
Action Replay MK3	89,90
Gamemage d	19,90
Super Gameboy d	69,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Infrarot Pad Hyperbeam	49,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Axlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bomberman 2 eu	49,90
Bomberman 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Comando d	49,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	49,90
Crazy Sports eu	49,90
Cybernator eu	49,90
Daze before Christmas d	49,90
Demons Crest d	39,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey K. Country eu 2	99,90
Donald Duck Maui M.	129,90
Dragon Bruce Lee d	69,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Earthworm Jim 2 d	109,90
Eye of Beholder us	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Final Fight 3 d	89,90
Flintsones the Movie eu	69,90
Gemfire us	99,90
Ghoulpatrol d	39,90
Gods d	49,90
Gooftroop d	69,90
Hagane d	39,90
Hebereke Popoitto d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
Imposible Mission d	129,90
Intern.Soccer Deluxe	129,90
Izzy´s Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden ´95 d	59,90
Judge Dredd d	69,90
Kawasaki Superbikes d	89,90
Kirby´s Ghost Trap d	89,90
Legend d	49,90
Lemmings 2	49,90
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Lothar Mathäus Soccer d	89,90
Lost Vikings 2	99,90
Marko´s Magic Football eu	49,90
Mario 2 d	119,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mariokart d	99,90
Mariopaint d	59,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X 2 d	89,90
Megaman X 3 d	89,90
Metroid eu	59,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
Micromachines d	49,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live 96 d	99,90
NFL Quaterback d	49,90
NHL ´96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Pagemaster eu	39,90
Parodius d	49,90
PGA Golf 96	109,90
Pinball Dreams d	69,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Powerrangers Fighting us	99,90
Prehestoric Man d	89,90
Probotector eu	69,90
Puzzle Bobble d	99,90
Radical Rex d	69,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	49,90
Revolution X d	89,90
Robotrek us	89,90
Secret of Evermore d	119,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Sparkster d	39,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Startreck Next Gener. d	99,90
Startreck Deep Space 9 d	129,90
Streetracer d	49,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Timeslip eu	39,90
Time in Tibet d	119,90
Tiny Toons d	39,90
Toy Story d	129,90
Turbo Toons d	59,90
Urban Strike d	99,90
Unirally d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	89,90
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Weaponlord eu	99,90
Wings II eu	39,90
Worms d	129,90
WWF Wrestlemania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90
Yoshi´s Island	119,90

PLAYSTATION

Titel	Preis
Playstation d	499,90
Action Replay Pro d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	39,90
Memory Card	45,90
RGB Kabel	39,90
Alien Triology d	89,90
Alien Triology eu	89,90
Alien Triology us	109,90
Air Combat d	99,90
Assaukit Rigs d	89,90
Big Hutr Baseball d	79,90
Casper d	89,90
Cybersled d	99,90
Cyberia d	89,90
D d	89,90
Destruction Derby d	99,90
Descent d	89,90
Disc World kd	89,90
Extreme Games d	99,90
FIFA ´96	89,90
Gex d	89,90
Hi-Octane d	59,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3d	89,90
Loaded d	89,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	89,90
Need for Speed d	89,90
NBA TE	79,90
NBA In the Zone d	99,90
NFL Quarterb. Club 96 d	79,90
PGA ´96 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Philosoma d	89,90
Raiden d	99,90
RAN Soccer d	89,90
Rayman d	99,90
Revolution X d	79,90
Resident Evil us	109,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridgeracer d	99,90
Road Rash d	89,90
Shell Shock d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Striker d	99,90
Thunderhawk 2 d	89,90
Total NBA d	99,90
Warhawk d	89,90
Wipeout d	99,90
Wing Commander 3 d	99,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Raw Arcade d	99,90

MEGA CD

Titel	Preis
MEGA CD 2 m. Spiel	199,90
Batman Return d	19,90
Battle Frenzy d	29,90
BC Racer d	39,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	19,90
Bill Walsh d	29,90
Bloodshot d	49,90
Chuck Rock d	39,90
Chuck Rock 2	49,90
Cobra Space Adventure d	29,90
Corpse Killer d	39,90
Ecco d	39,90
Eternal Champions d	49,90
FIFA d	49,90
Formula One d	69,90
Flink d	29,90
Final Fight d	49,90
Heavy Nova I	9,90
Hook d	39,90
Hook us	29,90
Kids on Site d	19,90
Lords of Thunder d	49,90
Microcosm d	39,90
NBA Jam us	19,90
NBA Jam d	29,90
NFL Greatest us	29,90
NHL ´94	29,90
Prince of Persia us	19,90
Prince of Persia d	29,90
Road Avenger d	19,90
Sensible Soccer d	49,90
Slamcity d	39,90
Son of Chuck	39,90
Soulstar d	29,90
Supreme Warrior d	49,90
Time Gal d	39,90
Wolfchild d	29,90
World Cup USA d	49,90
WWF Rage in Cage d	39,90

GAME GEAR

Titel	Preis
Alien Syndrome d	35,90
Arliel j	9,90
AX Battler d	29,90
Batman Forever d	49,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columns d	29,90
Desert Speed Trap d	29,90
Devilish d	19,90
Dizzy Collection d	49,90
Double Dragon d	29,90
Dragon Crystal d	29,90
Dynamite Headdy d	29,90
Ecco 2 d	29,90
Ernie Els Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	29,90
Hurricanes d	29,90
Indiana Jones d	19,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Klax d	19,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	49,90
Monstertrucks d	29,90
NBA Jam T.E.	49,90
Olympic Gold d	19,90
Pete Sampras Tennis d	39,90
Predator 2	29,90
Psychic World d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ristar d	39,90
Shinobi d	15,90
Sonic Triple Trouble d	49,90
Stargate d	39,90
Space Harrier d	19,90
Spiderman d	39,90
Stargate d	39,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Tazmania 2 d	39,90
True Lies d	29,90
Woody Pop d	29,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90.

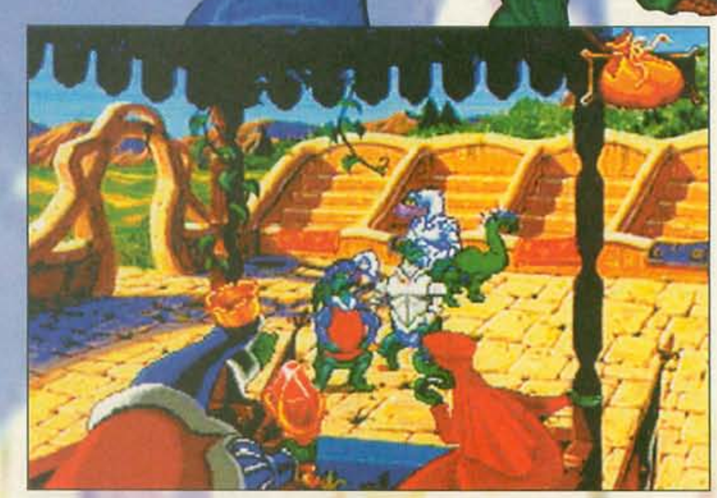
X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074



Blazing Dragons

Das spaßige Grafik-Adventure *Discworld* bekommt Konkurrenz. Crystal Dynamics schickt sich an, das Verhältnis zwischen Menschen und Drachen auf Saturn und Playstation neu zu definieren.

Wieso müssen eigentlich immer die schuppigen "Un"-Tiere die Bösen sein? Die Drachen leben friedlich vor sich hin, ernähren sich von Edelsteinen und lassen ansonsten den lieben Gott 'nen guten Mann sein. Die Menschen dagegen sind hinter den Grundnahrungsmitteln der Drachen her und haben nicht das geringste Verständnis dafür, daß so mancher Großedelstein bereits angeknabbert wurde. Die Geschichte beginnt, als der nette Drachenkönig abzutreten plant. Um einen würdigen Nachfolger zu ermitteln, soll ein Turnier abgehalten werden, dessen Gewinner nicht nur das Königreich, sondern auch sämtliche "Nahrungsmittel" und die Hand der Königstochter erbt. Davon kriegt auch der Menschenkönig Wind, und der Plan steht fest: Die Humanoiden müssen gewinnen. Ihr steuert einen Drachenknecht durch das witzig animierte Grafik-Adventure. Als Aktionen stehen Euch Benutzen, Anschauen, Reden und Laufen zur Verfügung. Als Inventory dient ein geräumiger Sack. Im Gegensatz zu *Discworld* enthält *Blazing Dragons* neben den üblichen Adventure-Bestandteilen auch etliche Geschicklichkeitstests. So trainiert Ihr beispielsweise am "Cat-a-Pult" oder tanzt Figuren nach. Abgedrehte Adventure-Bestandteile führen des öfteren zum gepflegten Hirnkrampf, frei nach dem Motto "Wozu einen Schwanzwärmer, und was mache ich mit einem Maulwurf?". Nun ja, Ihr klickt Euch also durch die hübsch gezeichnete Umgebung und versucht erst einmal, ein echter Ritter zu werden. Vorher dürft Ihr nämlich am Turnier nicht teilnehmen, und Ihr seid ja soo verliebt in die schnuckelige Prinzessin. Als Allround-Hilfsmittel dient Euch eine Landkarte, die im Zweifelsfall anzeigt, wo's weitergeht. Ob sich *Blazing Dragons* mit *Discworld* wird messen können, erfahrt Ihr im Test in einer der nächsten Ausgaben. js



Der Gewinner des Turniers erhält die begehrte Hand der Prinzessin. Das Königreich gibt's dann als Hochzeitsgeschenk dazu.







Killekille! Den Staubwedel müßt Ihr erst der Tante aus der Bücherei abjagen.

Shining Sword

Einen Namen hat sich American Laser Games mit interaktiven Shoot'em Ups gemacht. Aber sie können noch mehr...

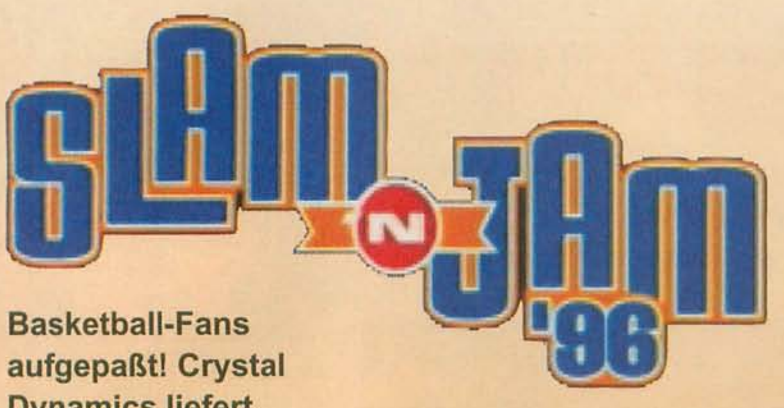


Ihr werdet in packende Kämpfe verwickelt, bei denen auch Magie eingesetzt wird



Action und feinste Render-Grafik machen Shining Sword interessant

Es erscheint doch bei genauerer Betrachtung merkwürdig, daß noch niemand auf die Idee gekommen ist, in Fantasy-Spielen statt eines Zug-um-Zug-Rollenspielkampfes mal eine echte Action-Prügelei zu integrieren. American Laser Games haben erkannt, daß mit den Next-Generation-Systemen endlich genug Speicherplatz vorhanden ist, um ein Fantasy-Adventure mit actionreichem Gekloppe zu kombinieren. Das Ergebnis für die Playstation wird auf den Namen *Shining Sword* hören und aller Vorraussicht nach im Oktober zumindest über den Import zu beziehen sein. Auf der E3 soll eine spielbare Version gezeigt werden, über die wir selbstverständlich berichten werden. Die komplette Umgebung (eine Stadt mit Palast) sowie sämtliche Figuren werden in feinster Polygon-Grafik erscheinen. Eure Beweglichkeit ist völlig frei, Ihr könnt sogar vor einem Kampf davonlaufen. Kämpferisch wird sich *Shining Sword* wohl aufgrund seiner Machart mit *Toshinden* und Konsorten messen müssen. Über den Adventure-Teil ist im Moment nicht viel mehr bekannt, als daß Ihr in der Stadt Haradum nach dem "Shining Sword" sucht, das Euch zum König krönt. Mit ausgefeilten Techniken soll in *Shining Sword* ein Effektfeuerwerk aufgeboten werden, das den momentanen Standard um Längen schlägt. Wir dürfen also sehr gespannt sein. *js*



Basketball-Fans aufgepaßt! Crystal Dynamics liefert mit Slam'n Jam'96 inzwischen schon die fünfte 32-Bit-Umsetzung des US-Volkssports.

Hey Junge, Du wirfst in die falsche Richtung!



Die coolsten Szenen gibt´s nochmal im Replay



Links oben seht Ihr die Turbo-Anzeige für den aktivierten Spieler



Freiwürfe versenkt Ihr relativ problemlos



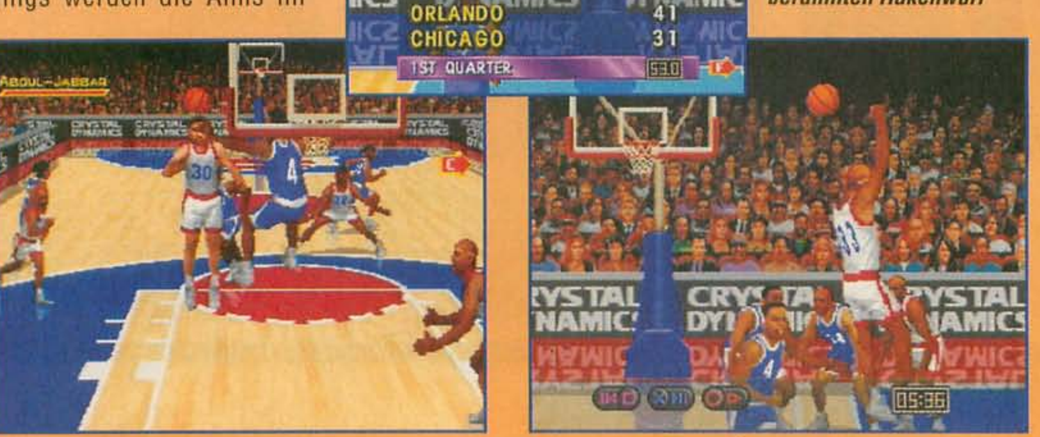
Nach jedem Viertel gibt´s ausführliche Statistiken zu sehen

Außer Fußball gibt es wohl keine Sportart, die so fleißig von den verschiedensten Softwarehäusern umgesetzt wird wie Basketball. Alleine in den letzten sechs Monaten erschienen für die Playstation mit Acclaims *NBA Jam T.E.*, Konamis *NBA in the Zone*, Sonys *Total NBA'96* und EAs *NBA Live'96* vier unterschiedliche Varianten des US-Volkssports. Im Sommer gesellt sich auch Crystal Dynamics mit *Slam'n Jam'96* zu diesem illustren Kreis, allerdings werden die Amis ihr Spiel auch für den Sega Saturn veröffentlichen. Im Gegensatz zu den vier anderen erwähnten Firmen, hat sich Crystal Dynamics das Geld für eine NBA-Lizenz gespart und sich stattdessen die Rechte für zwei Superstars gesichert. Earvin "Magic" Johnson, der seit kurzem trotz der HIV-Infizierung wieder für die Lakers spielt, und Kareem Abdul-Jabbar, der die meisten Punkte überhaupt in der NBA erzielte, sind die einzigen echten Akteure in *Slam'n Jam'96*. Auch grafisch unterscheidet sich Slam deutlich von den anderen Simulationen. Die Kamera hängt knapp hinter dem Korb und folgt ständig dem ballführenden Spieler. Bei besonderen Aktionen zoomt die Kamera näher ans Geschehen heran, so daß Ihr das Ganze in voller Größe bewundern könnt. Die Akteure beherrschen viele fantastische Tricks, neben einer Reihe unterschiedlicher Dunks zeigen sie Euch auch Alley-Oops, Pässe hinter dem Körper und coole Dribblings. Falls Ihr eine komplette NBA-Saison durchspielt, notiert sich das Programm umfangreiche Statistiken für jedes Team, die sich natürlich per Memory Card abspeichern lassen. *tet*



Links: Im Gegensatz zu NBA Jam wirken die Dunks bei Slam'n Jam'96 sehr realistisch

Unten: Kareem Abdul-Jabbar zeigt uns seinen berühmten Hakenwurf



Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

WICHTIG * WICHTIG * WICHTIG
Wir haben keinen "Bock" mehr auf die laufenden Termin - Verschiebungen der Hersteller. Alle WICHTIGE NEUHEITEN führen wir selbstverständlich, auch wenn Sie nicht in unsere Anzeige stehen !!!

MEGA DRIVE:

- 3 SPORT-GAMES PACK: Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95
- AAH! REAL MONSTERS 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 49,95
- ALADDIN 59,95
- ALIEN SOLDIER 69,95
- ANIMANIACS 59,95
- **BIG HURT <F.Thomas> 49,95**
- BONKERS 49,95
- BRIAN LARA'S CRICKET 79,95
- CHINESE CHESS <j> 39,95
- COMIX ZONE 79,95
- **Cutthrout Island 89,95**
- DAFFY DUCK in Hollywood 79,95
- DAS DSCHUNGELBUCH 59,95
- DEMOLITION MAN 69,95
- DIE SCHLÜMPFE 69,95
- Donald Duck in Maui Mallard 89,95
- DR. ROBOTNIK 2 <A> 49,95
- DRAGON BALL Z <jap> 49,95
- DUNE 2 109,95
- DYNAMITE HEADY 49,95
- E.A.Hockey & John Madden 49,95
- **E.A. IMG Tennis Tour 49,95**
- EARTH WORM JIM 69,95
- EARTHWORM JIM 2 89,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 49,95
- EXO SQUAD 79,95
- FEVER PITCH - M. Basler 59,95
- **FIFA SOCCER '95 49,95**
- FIFA SOCCER '96 89,95
- FOREMAN FOR REAL 69,95
- GARFIELD 79,95
- JUSTICE LEAGUE 49,95
- **KAWASAKI SUPERBIKES 69,95**
- KING of the MONSTERS <j> 29,95
- **KÖNIG DER LÖWEN 79,95**
- LIGHT CRUSADER 119,95
- LIGHT CRUSADER <A> 69,95
- MARSUPILAMI 89,95
- MENACER & 6 Games 59,95
- MICRO MACHINES '96 <A> 89,95
- MS. PACMAN 49,95
- **N. Mansell INDY CAR 69,95**
- **NBA Action Basketball'95 69,95**
- **NBA Jam Tournament 49,95**
- NBA LIVE '95 49,95
- NBA LIVE '96 89,95
- **NFL Quterback '96 49,95**
- NHL HOCKEY '96 89,95
- OUT RUNNERS <jap> 49,95
- PETE SAMPRAS '96 89,95
- PGA TOUR GOLF '96 89,95
- PHANTOM 2040 49,95
- **POWER RANGERS 59,95**
- POWER RANGERS MOVIE 89,95
- PREMIER MANAGER 89,95
- PRIMAL RAGE 79,95
- **PROBOTECTOR 59,95**
- **PSYCHO PINBALL <A> 59,95**
- RANGER X 49,95
- **REVOLUTION X 79,95**
- RISTAR 59,95
- ROAD RUNNER 59,95
- RUGBY WORLD CUP '95 49,95
- SAILORMOON <jap> 39,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SD VALIS <jap> 29,95
- SHADOWRUN <US> 59,95
- SKELETON KREW 49,95
- SOLEIL 109,95
- SOLEIL <A> 79,95
- Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 79,95
- SONIC 2 49,95
- SONIC 3 & Adapter <A> 79,95
- **Sonic & Knuckles 49,95**
- **Sonic Spinball <A> 49,95**
- SPEEDY GONZALES 79,95
- **SPIDERMAN 2 Animated 59,95**
- **SPIDERMAN Venom - Seper. 69,95**
- STORY OF THOR 119,95
- STRIKER 69,95
- SUBTERANIA 49,95
- SUPER SKIDMARKS <A> 89,95
- **SUPER STREETFIGHTER 2 inkl. Adapter <A> 89,95**
- THEME PARK 89,95
- **TOTAL FOOTBALL 59,95**
- TOUGHMAN CONTEST 49,95
- VECTORMAN <A> 69,95
- **VIRTUA RACING inkl. Adapter 69,95**
- VR TROOPERS 79,95
- **W. GRETZKY ICEHOCKEY 49,95**
- WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
- YOGI BEAR 49,95
- ZERO THE KAMIKAZE SQ. 49,95

GAME GEAR:

- ASTERIX - Secret Mission 39,95
- Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
- CHESSMASTER 29,95

...und viele andere !!!

MANGA:

verschiedene Filme ab 19,95
Große Auswahl vorhanden !!!

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

- ADV. of MIGHTY MAX 29,95
- AGASSI TENNIS 29,95
- ARCH RIVALS 29,95
- B.O.B. 29,95
- Bloodshoot / Battle Frenzy 39,95
- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- BUBBLE & SQUEAK 39,95
- BUBSY THE BOBCAT 2 39,95
- CASTLEVANIA 39,95
- CLAYFIGHTER 39,95
- CORPORATION 29,95
- Cosmic Sp. & Fantastic D. 39,95
- DAVIS CUP TENNIS 39,95
- DR. ROBOTNIK 39,95
- DRAGON 39,95
- ETERNAL CHAMPIONS 29,95
- FLINK 39,95
- GENERATION LOST 39,95
- Great Waldo Search <A> 29,95
- HARDBALL '94 39,95
- HURRICANES 29,95
- HYPERDUNK 29,95
- **J.Madden Football '94 19,95**
- J.MADDEN FOOTBALL '95 39,95
- JURASSIC PARK 2 39,95
- KICK OFF 3 39,95
- MARKO'S MAGIC Football 29,95
- MAXIMUM CARNAGE 39,95
- **MEGA MAN Willy Wars 39,95**
- MEGA SWIV 39,95
- MEGA TURRICAN 39,95
- **MICKEY MANIA 39,95**
- **MR. NUTZ 39,95**
- Mutant League Football 39,95
- Mutant League Hockey 39,95
- **NHL Hockey '95 39,95**
- OTTIFANTS 29,95
- PAGEMASTER 39,95
- **PITFALL 39,95**
- PRINCE OF PERSIA 39,95
- **PUGGSY 19,95**
- PUNISHER, THE 39,95
- RASENMÄHERMANN 29,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- ROBOCOP Vs Terminator 39,95
- ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
- **SEAQUEST DSV 39,95**
- SHAQ FU 39,95
- **SLAM MASTERS 39,95**
- SPARKSTER 39,95
- SYNDICATE 39,95
- TAZMANIA 2 39,95
- **Tiny Toons -Acme All Stars 39,95**
- TOE JAM & EARL 2 39,95
- WARLOCK 39,95
- WRESTLE WAR 29,95
- ZOMBIES 39,95
- ZOOL 29,95

MEGA CD:

- **Mega CD 2 & 1 Game 179,95**
- **Mega CD 2 & 8 Games 259,95**
- ADAPTER US / PAL 69,95
- 2 GAMES IN 1 49,95
- 5 GAMES IN 1 59,95
- ANIMALS 29,95
- BATMAN RETURNS 39,95
- **BATTLE FRENZY 19,95**
- BATTLECORPS 49,95
- BC RACERS 29,95
- BEAST 2 29,95
- BLACKHOLE ASSAULT 29,95
- CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95
- **CORPSE KILLER 29,95**
- DUNE 49,95
- ECCO THE DOLPHIN 39,95
- ESPN BASEBALL 29,95
- ETERNAL CHAMPIONS 79,95
- EYE OF THE BEHOLDER 59,95
- FAHRENHEIT 69,95
- FINAL FIGHT 29,95
- FLINK 29,95
- FORMULA 1 49,95
- HOOK 29,95
- JAGUAR XJ 220 29,95
- JURASSIC PARK 49,95
- KIDS ON SITE 19,95
- MICKEYMANIA 49,95
- MICROCOSM 39,95
- MYSTERY MANSION 49,95
- **NHL '94 19,95**
- NIGHT TRAP 69,95
- POWER RANGERS 69,95
- POWERMONGER 29,95
- PRINCE OF PERSIA 29,95
- PUGGSY 29,95
- SEWER SHARK 29,95
- SHERLOCK HOLMES 1 & 2 je 29,95
- SHINING FORCE 59,95
- SILPHEED 29,95
- **SLAM CITY 19,95**
- SONIC 59,95
- SOULSTAR 49,95
- SPIDERMAN Vs Kingpin 29,95
- STARBLADE 49,95
- **Surpreme Warrior 19,95**
- SURGICAL STRIKE 79,95
- **THUNDERHAWK 49,95**
- TOMCAT ALLEY 29,95
- WOLFCHILD 19,95
- WONDERDOG 29,95
- WORLD CUP USA '94 39,95

SATURN GAMES:

- ASTAL <j> 49,95
- **ACTUA SOCCER "deutsch" 89,95**
- **Battle Monster <j> 39,95**
- BLUE SEED <j> 49,95
- BREAK THRU <j> 99,95
- BUG 89,95
- CHAOS CONTROL <j> 89,95
- **CLOCKWORK KNIGHT 2 69,95**
- CYBER SPEEDWAY 79,95
- **D 79,95**
- **DARKSTALKERS 2 <j> 99,95**
- DARIUS GAIDEN 79,95
- DAYTONA U.S.A. 89,95
- DIGITAL PINBALL 89,95
- **FIFA SOCCER '96 79,95**
- FIRE PRO GAIDEN <j> 89,95
- Fist of the North Star <j.> 119,95
- **FORMULA 1 89,95**
- **GALACTIC ATTACK 79,95**
- GALAXY FIGHT <j.> 99,95
- GUARDIAN HEROES <j> 79,95
- HANG ON GP '96 89,95
- HI OCTANE 79,95
- **JOHNNY BAZOOKATONE 69,95**
- LAYER SECTION <j.> 99,95
- Magic Knight Ray Earth <j> 59,95
- **MYST 79,95**
- **MYSTARIA 79,95**
- MYSTERY MANSION 109,95
- **NBA JAM TOURNAMENT 59,95**
- NHL ALL STAR HOCKEY 79,95
- Off World Interceptor 79,95
- **PANZER DRAGOON 79,95**
- **Panzer Dragoon 2 <j> 109,95**
- PARODIUS 79,95
- PEBBLE BEACH GOLF 79,95
- QUANTUM GATE <j> 99,95
- **RACE DRIVIN <j> 59,95**
- RAYMAN 89,95
- ROBOTICA 79,95
- **SEGA RALLY 89,95**
- SHELL SHOCK 3/96 89,95
- SHINOBI X 79,95
- **SIM CITY 2000 79,95**
- STEAMGEAR MASH <j.> 99,95
- **STREETFIGHTER - MOVIE 59,95**
- Streetfighter Zero <j> 109,95
- THEME PARK 79,95
- **Thunderhawk 2 <A> uncut 79,95**
- Thunderstorm & Road Blaster 129,95
- Twin Bee Deluxe Pack <j> 69,95
- VICTORY BOXING 79,95
- VICTORY GOAL 89,95
- VF CG Portrait Lion <j> 49,95
- VF CG Portrait Shun <j> 49,95
- **VIRTUA COP & GUN 139,95**
- **VIRTUA FIGHTER 2 89,95**
- VIRTUA FIGHTER REMIX <j> 49,95
- VIRTUAL HYDLIDE 79,95
- VIRTUA RACING 79,95
- WING ARMS 89,95
- **WORLD CUP GOLF 69,95**
- WORLD SERIES BASEBALL 79,95
- WORMS 79,95

SATURN HARDWARE:

- **SATURN 499,95**
- ACTION REPLAY 89,95
- **ADAPTER 39,95**
- Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
- **ARCADE RACER 109,95**
- BACK UP MEMORY 89,95
- JOYPAD 39,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD-Verlängerung 19,95
- PHOTO CD 39,95
- RGB KABEL 29,95

SEGA 32 X:

- 32 X Erweiterung 179,95
- **32 X Erweiterung & WWF & NBA T.E. & "CD-Game" nach eigener Wahl 229,95**
- AFTERBURNER 59,95
- CORPSE KILLER <CD> 29,95
- FIFA SOCCER 89,95
- GOLF MAGAZINE 39,95
- KNUCKLES CHAOTIX 89,95
- METAL HEAD 89,95
- MOTHERBASE 79,95
- NBA JAM T.E. 29,95
- NFL Quaterback '96 29,95
- NIGHT TRAP <CD> 29,95
- SLAM CITY - S.Pippen <CD> 19,95
- STAR WARS 59,95
- STELLAR ASSAULT 79,95
- SUPREME WARRIOR <CD> 19,95
- TOUGHMAN CONTEST 39,95
- VIRTUA RACING 59,95
- WWF RAW 29,95

ZUBEHÖR M D:

- MEGA DRIVE 2 KONSOLE 159,95
- MD 2 Konsole "gebraucht" 119,95
- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- 6 Button - Infarot Joyad Set 69,95
- ACTION REPLAY 2 89,95
- ADAPTER 24,95
- Antennenkabel MD 1 24,95
- **JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95**
- **NETZTEIL MD 2 19,95**
- RGB <Scart> KABEL 1 / 2 je 19,95
- SV 401 "Joystick" 29,95
- **SV 437 "Programmable" 49,95**

SUPER NINTENDO:

- 5 Marios Game In One: S. Mario All Stars & Mario World <A> 79,95
- 90 MINUTES PRIME GOAL 89,95
- ACME ANIMATION 69,95
- ADDAMS FAMILY VALUES 59,95
- ADV. of BATMAN & ROBIN 69,95
- ANIMANIACS 99,95
- ASTERIX 89,95
- **ASTERIX & OBELIX 99,95**
- BIG SKY TROOPER 89,95
- BIOMETAL <A> 69,95
- BOOGERMAN 79,95
- BRAINLORD US 59,95
- **Breath of Fire 2 4/96 89,95**
- **Chrono Trigger US 129,95**
- Chrono Trigger Hintbook 39,95
- DAZE BEFORE CHRISTMAS 59,95
- **DEMONS CREST 59,95**
- DIRT RACER FX 89,95
- Donald Duck - Maui Mallard 119,95
- **DONKEY KONG COUNTRY 109,95**
- **Donkey Kong Country 2 119,95**
- **Donkey Kong Country 2 <A> 99,95**
- **DSCHUNGELBUCH 59,95**
- EARTHWORM JIM 59,95
- EARTHWORM JIM 2 99,95
- EYE of the BEHOLDER <US> 69,95
- FIFA SOCCER '96 99,95
- Final Fantasy 3 US 129,95
- F.F.3 Spielberater <A> 39,95
- **FINAL FIGHT 3 4/96 89,95**
- FLINTSTONES MOVIE <A> 59,95
- Full Throuttle Racing 59,95
- GEMFIRE <US> 69,95
- HEBEREKE'S POPOON <A> 49,95
- ILLUSION OF TIME 99,95
- **International Superstar Soccer Deluxe 109,95**
- ITCHY & SCRATCHY 59,95
- IZZY'S OLYMPIC QUEST 79,95
- JOE & MAC 3 59,95
- **JUNGLE STRIKE 69,95**
- JUSTICE LEAGUE 59,95
- Kid Clown in Crazy Chase 49,95
- KIRBY'S DREAM COURSE 79,95
- KIRBY'S GHOST TRAP 79,95
- KÖNIG DER LÖWEN <A> 89,95
- L. MATTHÄUS SOCCER 79,95
- LORD OF DARKNESS <US> 69,95
- LORD of the RINGS <US> 79,95
- MARIO PAINT 64,95
- MASK, THE 79,95
- MEGA MAN 7 89,95
- **MEGA MAN X 2 79,95**
- MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
- **Micro Machines 2 89,95**
- NBA - GIVE 'N 'GO 99,95
- NBA JAM T.E. 79,95
- NBA LIVE '96 99,95
- NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
- NHL HOCKEY '96 99,95
- OBITUS <US> 69,95
- PAC IN TIME 59,95
- PAC MAN 2 89,95
- **Pinball Dreams <A> 59,95**
- PORKY PIG 79,95
- POWER RANGERS 89,95
- PREHISTORIK MAN 79,95
- PRIMAL RAGE 89,95
- **PUZZLE BOBBLE 79,95**
- REVOLUTION X 89,95
- ROBOTREK <US> 59,95
- SAMURAI SHODOWN 119,95
- **Secret of Evermore 109,95**
- SECRET OF MANA 109,95
- **SHADOWRUN 79,95**
- SIM CITY 89,95
- SOCCER SHOOTOUT 89,95
- SPIKE McFANG <US> 69,95
- STAR TREK N.G. 89,95
- STAR TREK Starfleet A. <A> 79,95
- STUNT RACE FX <A> 59,95
- SUPER MARIO KART 64,95
- **SUPER MARIO WORLD 2 109,95**
- **S. MARIO WORLD 2 <A> 99,95**
- SUPER TURRICAN 2 <A> 89,95
- TECMO Secret of the St. US 99,95
- TETRIS & DR. MARIO 79,95
- **THEME PARK 89,95**
- TIM IN TIBET 119,95
- TOYS <US> 39,95
- Ultima Runes of Virtune 2 US 89,95
- **URBAN STRIKE 69,95**
- Val d'Isere 59,95
- WEAPON LORD <A> 99,95
- WILD GUNS 119,95
- WIZARDRY 5 US 59,95
- WORLDMASTER GOLF 89,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 99,95
- WWF RAW 49,95
- WWF RAW Video 19,95
- **WWF RAW & VIDEO 59,95**

S-NES ZUBEHÖR:

- 2 INFAROT-PADS 69,95
- **5 SPIELER Adapter 39,95**
- 6 BUTTON PAD 29,95
- ACTION REPLAY 3 89,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95
- SCART / RGB KABEL 24,95
- SV 337 Pad 59,95
- SV 338 Topfighter 89,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

- AAH! REAL MONSTERS 49,95
- ACTRAISER 2 49,95
- ADV. of MIGHTY MAX 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
- ARDY LIGHTFOOT 49,95
- AXELAY <A> 49,95
- Battletoads Vs Double Dragon 49,95
- BLACKHAWK 59,95
- BLACKHAWK <A> 49,95
- **BATMAN FOREVER 49,95**
- **BIG HURT 49,95**
- BRAINIES 39,95
- **BRAWL BROTHERS 39,95**
- BRETT HULL HOCKEY 49,95
- BRUTAL - Paws of Fury 49,95
- Bugs Bunny Rabbit Rampage 49,95
- **CAPTAIN COMMANDO 39,95**
- Champ. World Class Soccer 34,95
- CLAYFIGHTER <A> 49,95
- CLAYFIGHTER 2 49,95
- CLAYMATES <A> 39,95
- CYBERNATOR 39,95
- DARIUS TWIN <A> 49,95
- DOUBLE DRAGON V 49,95
- EARTH Defense Force <A> 39,95
- EEK! THE CAT 29,95
- ESPN Baseball 49,95
- F-ZERO 49,95
- **FIFA Soccer-ohne Verp. <A> 39,95**
- GHOUL PATROL - Zombie 2 39,95
- GODS 39,95
- HAGANE 49,95
- HEBEREKE POPOON 2 39,95
- HOLE IN ONE GOLF <A> 39,95
- HUMANS 39,95
- HURRICANES 39,95
- INCREDIBLE HULK 49,95
- INDIANA JONES ADV. 49,95
- JACK NICKLAUS GOLF <A> 39,95
- J. Madden Football '95 49,95
- JELL> BO> <A> 49,95
- JURASSIC PARK 2 49,95
- LAST ACTION HERO <A> 39,95
- **LEGEND 39,95**
- LEMMINGS <A> 49,95
- LEMMINGS 2 49,95
- LETHAL WEAPON <A> 39,95
- LOST VIKINGS <A> 49,95
- MAGIC SWORD <A> 39,95
- **MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A> 49,95**
- **Mario is Missing <A> 29,95**
- **MARKOS MAGIC FOOTBALL 39,95**
- MAXIMUM CARNAGE 49,95
- MEGA MAN X <A> 39,95
- MICHAEL JORDAN CHAOS 49,95
- MICKEYMANIA 49,95
- **NFL Quaterback '96 49,95**
- OPERATION STARFISH 49,95
- PAGEMASTER 39,95
- PARODIUS 49,95
- PITFALL 49,95
- POP'N TWIN BEE <A> 39,95
- PRINCE OF PERSIA <A> 39,95
- PUTTY SQUAD <A> 49,95
- RASENMÄHERMANN <A> 39,95
- REN & STIMPY 49,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- S.O.S. - Sink or Swim 49,95
- SAILORMOON <A> 39,95
- **Schöne & das Biest 49,95**
- Sea Quest 49,95
- SHAQ FU <A> 49,95
- **SLAM MASTER 49,95**
- SONIC BLASTMAN <A> 39,95
- **SPAWN 49,95**
- SPECTR US 39,95
- STARGATE 49,95
- **STREET RACER 49,95**
- **SUPER Adv. ISLAND 2 49,95**
- **SUPER BATTLE TANK 2 49,95**
- SUPER BC KID 49,95
- SUPER BOMBERMAN 2 49,95
- SUPER DANY 49,95
- SUPER DROP ZONE 49,95
- Super Ghouls'n Ghosts US 49,95
- SUPER ICE HOCKEY <A> 49,95
- **SUPER METROID <A> 49,95**
- SUPER MORPH 39,95
- SUPER PROBOTECTOR <A> 49,95
- SUPER PUNCH OUT <A> 39,95
- SUPER PUTTY <A> 39,95
- SUPER R-TYPE <A> 39,95
- **S. Return of the Jedi 49,95**
- SUPER TENNIS 49,95
- SYNDICATE 49,95
- TIME SLIP <A> 39,95
- TINY TOONS <A> 39,95
- TROY AIKMAN 39,95
- TURBO TOONS 49,95
- **UNIRALLY 59,95**
- **UTOPIA 49,95**
- **U.N. SQUADRON <A> 49,95**
- VORTEX 39,95
- WARLOCK 49,95
- WOLVERINE 49,95
- World League Basketball <A> 39,95
- WWF WRESTLEMANIA <A> 49,95
- YOUNG MERLIN 49,95
- **X-MEN 49,95**
- **ZELDA 3 <A> 49,95**
- ZERO THE Kamikaze S. <A> 49,95
- ZOMBIES 49,95
- ZOOP 39,95

GAME BOY:

- GAME BOY & TETRIS 99,95
- GAME BOY "farbig" 89,95
- ACTION REPLAY 39,95
- AKKULADER & Ladegerät 39,95
- ADVENTURE ISLAND 2 29,95
- **ANIMANIACS 49,95**
- **ASTERIX & OBELIX 59,95**
- B.C. Kid 2 29,95
- CHASE H.Q. 29,95
- COOL SPOT 39,95
- DONKEY KONG LAND <A> 49,95
- **DUCKTALES 2 <A> 49,95**
- EARTHWORM JIM 49,95
- ELEVATOR ACTION 29,95
- F1 Race <A> 29,95
- KIRBYS DREAMLAND 49,95
- KIRBYS PINBALL 39,95
- MEGA MAN 2 & 3 je 29,95
- **MEGA MAN 5 59,95**
- **MS PACMAN 39,95**
- PACMAN <A> 39,95
- R-TYPE 2 29,95
- SPACE INVADERS 29,95
- S.MARIO LAND 1 & 2 je 39,95
- TETRIS & 3 Games <A> 39,95
- TETRIS 29,95
- TETRIS 2 49,95
- WARIO BLAST 29,95
- WWF Raw 39,95
- YOSHI's COOKIE 29,95
- ZELDA <A> 29,95

PLAY STATION:

- **PLAY STATION 489,95**
- ACTION REPLAY PRO 89,95
- **ANTENNENKABEL 39,95**
- **JOYPAD 39,95**
- JOYPAD "Orginal" 54,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
- LINK KABEL 49,95
- MEMORY CARD 49,95
- **MOUSE 49,95**
- MULTI TAP 59,95
- neGcon 3/96 89,95
- Pad "Ascii" 59,95
- **SCART KABEL 39,95**
- STICK "Ascii" 99,95
- **ACTUA SOCCER 3/96 89,95**
- **AIR COMBAT 79,95**
- **Alien Trilogy 4/96 89,95**
- **Alien Trilogy <A> "uncut" 89,95**
- **ASSAULT RIGS 79,95**
- **Battle Arena Toshinden 79,95**
- BEYOND THE BEYOND <j> 109,95
- BOXERS ROAD <j> 119,95
- CYBER WAR <j> 89,95
- CYBERIA 4/96 89,95
- **CYBERSPEED 69,95**
- **CYBERSLED 79,95**
- DEFCON 5 89,95
- **DESTRUCTION DERBY 89,95**
- **DISK WORLD "deutsch" 89,95**
- EXTREME GAMES 89,95
- **FIFA '96 79,95**
- **GALAXY FIGHT 4/96 79,95**
- GEX 4/96 89,95
- GOAL STORM 79,95
- **HI OCTANE 69,95**
- Hyper Formation Soccer <j> 89,95
- Int. Champ. Soccer 4/96 89,95
- **JOHNNY BAZOOKATONE 69,95**
- JUPITER STRIKE 79,95
- KILEAK THE BLOOD 79,95
- KRAZY IVAN 79,95
- JUMPING FLASH 79,95
- LEMMINGS 3D 79,95
- **LOADED 79,95**
- **LONE SOLDIER 79,95**
- Namco Museum Peace 1 <j> 129,95
- **NBA JAM TOURNAMENT 59,95**
- NIGHT STRIKER <j> 119,95
- NOVASTORM 79,95
- OFF WORLD INTERCEPTOR 79,95
- PARODIUS Deluxe 79,95
- PGA TOUR GOLF '96 79,95
- PHILOSOMA 4/96 89,95
- **POWER SERVE <Tennis> 79,95**
- PRO WRESTLING <j> 119,95
- RAIDEN PROJECT 79,95
- RAPID RELOAD 79,95
- RAYMAN 89,95
- RIDGE RACER 89,95
- *ROAD RASH* 89,95
- SHELL SHOCK 89,95
- **SHOCKWAVE ASSAULT 79,95**
- STARBLADE ALPHA 89,95
- **STREETFIGHTER - Movie 59,95**
- **STRIKER 96 79,95**
- TEKKEN 99,95
- THEME PARK 89,95
- **THUNDERHAWK 2 "uncut" 79,95**
- TOTAL ECLIPSE TURBO 79,95
- TOTAL NBA 99,95
- **TRUE PINBALL 4/96 89,95**
- Twinbee Deluxe Pack <j> 89,95
- TWISTED METAL 89,95
- WARHAWK 79,95
- **WING COMMANDER 3 4/96 89,95**
- **WIPE OUT 89,95**
- **WORLD CUP GOLF 89,95**
- WORMS 79,95
- **WRESTLEMANIA Arcade 69,95**
- X-COM ENEMY UNKNOWN 79,95
- ZEITGEIST <j> 119,95
- **ZERO DEVIDE 79,95**

Händleranfragen erwünscht !!! • Auslandslieferungen nur gegen Postanweisung (DM 16.- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12.- • **Händleranfragen erwünscht !!!**

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • A=ausländische Anleitung • **Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!** • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!



Olympic Soccer 1996

U.S. Gold hat's mal wieder geschafft, und darf zwei seiner Spiele mit Olympia-"Gütesiegel" auf den Markt werfen.

Das sieht *U.S Gold* ähnlich: Wo immer es eine offizielle Lizenz zu irgendeinem Thema abzustauben gibt, sind die berüchtigten Engländer zur Stelle. Für den Massenmarkt machen sich schmückende „Official Game of..“- Aufkleber sicher nicht schlecht, in der Redaktion nimmt man's dagegen gelassen auf. Nur zu oft waren gerade diese Spiele eher von mittelmäßiger Natur, nach dem Motto "Teure Lizenz und wenig Budget für den Rest" (siehe *Izzy's Quest* mit dem offiziellen Atlanta-Maskottchen oder *World Cup USA '94*). Da das Fußballspiel zur WM '96 mit dem Namen **Atlanta Olympic Soccer '96** gerade mal zur Hälfte fertig ist, läßt sich über dessen Spielbarkeit nur wenig sagen. Sämtliche Polygonmännchen sind im Vergleich zu der Vor-Vorversion immer noch flach wie Flundern. Die verminderte Datenmenge, die zeitgleich durch die CPU geschleust werden muß, entlastet dadurch natürlich auf der anderen Seite den Arbeitsspeicher, wodurch eine erfreulich hohe Spielgeschwindigkeit zustande kommt. Die Namen der Spieler klingen trotz teurer Lizenz nicht mal ähnlich wie die der Originale. Bei der Wahl des deutschen Teams turnt Ihr daher mit Nobodys wie "Kittel", "Stickel" oder "Schinzel" rum. Dafür sind die Menüs toll designt. Auch hinsichtlich der Einstellungsmöglichkeiten bleibt kein Auge trocken. Die Bodenbeschaffenheit kann z.B. auf "Acker" gestellt werden, und sogar die Windrichtung ist wählbar. Außerdem könnt Ihr die Feldposition Eurer Kicker vor jedem Match individuell bestimmen. Gespielt wird mit bis zu vier Spielern in original US-Stadien. Fünf Sprachen sind zudem einstellbar, obschon in unserer Version nur die "English"-Option funktionierte. Somit bleibt offen, ob es auch deutschen Kommentar geben wird, oder nur deutsche Menütexte. Was der Sprecher bisher von sich gibt, sind lediglich die Namen der Spieler, die gerade im Ballbesitz sind. Mit der Leichtathletik-Simulation **Olympic Games** hat *U.S. Gold* ein weiteres "offizielles" Lizenzprodukt in petto. Ähnlich wie bei „International Track & Field" von *Konami* werden auch hier alle Sportarten von Stabhochsprung über Hürdenlauf bis hin zum Speerwurf vertreten sein. *ds*





Selten so abgemagerte Spieler gesehen, aber schnell sind sie



Die Markierung, die Euren aktiven Spieler hier anzeigt, sieht aus wie eine billige Plastikbüroklammer



Wie sich's gehört: Nach dem Match dürft Ihr Euch an Statistiken weiden



Verschiedene Perspektiven sind inzwischen Standard. Die hier bringt es aber nicht so.



Na, ob von diesen Herrschaften auch schon jemand den Rinderwahnsinn ausbrütet?

O.I.T.

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel 489.90
Action Replay Pro 89.90
Alone In The Dark 2 .... 99.90
Advanced Military Commander 2 .... 99.90
Amok us 99.90
Bomberman (April) jap 99.90
Clockwork Knight 2 dt /jap 69.90/49.90
Cyberia 79.90
D´s Dinner 89.90
Darius Gaiden jap 79.90
Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) jap 109.90
Daytona USA dt 89.90
Descent 89.90
F1 Live Information 89.90
Fatal Fury 3 jap 129.90
FIFA Soccer 96 .... 84.90
Galaxy Fight jap 79.90
Galactic Attack 79.90
Gex 89.90
Ghen War us 99.90
Gungriffon jap 109.90
Guardian Heroes 99.90
Gunbird jap 99.90
Hang On 95 .... 84.90
In The Hunt jap 99.90
Jonny BazookaTone 79.90
High Velocity us 89.90
King Of Fighters jap 119.90
Loderunner jap 119.90
Magic Carpet 89.90
Mystaria 89.90
NBA Jam T.E. 79.90
Panzer Dragoon dt 89.90
Panzer Dragoon 2 jap 99.90
Parodius Deluxe dt 69.90
Primal Rage 84.90
Rayman 79.90
Revolution X 79.90
Romance IV us 119.90
Scorcher us 99.90
Sega Rally dt 99.90
Shanghai 69.90
Shellshock 89.90
Sim City 2000 .... 89.90
Skeleton Warriors us 99.90
Sonic Wings jap 109.90
Solar Eclipse 89.90
Steam Gear Mash jap 59.90
Street Fighter Alpha 99.90
The Horde us 89.90
Thunderhawk 2 .... 89.90
Toshinden Remix 99.90
True Pinball jap 109.90
Virtua Cop inkl. Gun 129.90
Virtua Fighter 2 .... 99.90
Virtua Racing 69.90
WWF Wrestlemania 79.90
Wing Arms 89.90
Wing Commander III 89.90
Worms 89.90
X-Men 99.90
Joypad 39.90
Virtua Stick 89.90
Lenkrad 109.90
Memory Card 8MB 89.90
RGB-Kabel 29.90
Konverter für Importspiele 49.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer 29.90

PlayStation

PlayStation 499.90
Diverse japanische Spiele .... ab 59.90
Adidas Power Soccer (April) 99.90
Alien Trilogy 89.90
Alone In The Dark 2 .... 89.90
Cronicles Of The Sword 99.90
Darkstalkers jap 139.90
DiscWorld dt (dt. Texte) 94.90
FIFA Soccer 96 .... 89.90
Galaxian 3 jap 129.90
Johnny Bazookatone 79.90
Kileak The Blood 2 jap 139.90
Loaded 89.90
Lone Soldier 89.90
Magic Carpet 89.90
Mickey´s Wild Adventure 89.90
Motor Toon GP 2 jap 129.90
Myst 89.90
NBA In The Zone 94.90
NHL Face Off 89.90
Panzer General 89.90
Philosoma 89.90
Po´ed 89.90
Primal Rage 89.90
Ran Soccer 89.90
Revolution X 89.90
Resident Evil us (Biohazard) 99.90
Return Fire 89.90
Ridge Racer dt 89.90
Ridge Racer Revolution dt 94.90
Tekken dt 99.90
Tekken 2 jap 139.90
The Need For Speed 89.90
Thunderhawk 2 .... 89.90
Toshinden 2 .... 94.90
Total NBA 96 .... 99.90
Raiden Project dt/jap 89.90/79.90
Rayman dt 89.90
Shellshock dt 89.90
Shockwave Assault us 89.90
Starblade Alpha dt 89.90
Street Fighter Alpha 99.90
X-Com 89.90
Memory Card 49.00
Viewpoint 89.90
Warhawk dt/us 89.90/69.90
wipEout 94.90
Wing Commander III 89.90
Worms 89.90
Zero Devide 89.90
Joypad 54.00
Namco neGcon Joypad 89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen) 139.90
Joyboard 119.90
Programmierbares Joypad 89.90
RGB-Kabel 49.90

3DO

Panasonic FZ-10 PAL + 3 Spiele 549.90
Flightstick Pro 149.90
Alone In The Dark 2 .... 89.90
Captain Quazar 89.90
Cyberia 89.90
Cyber Dillo 89.90
D´s Dinner 89.90
Death Keep 89.90
Dragons Lore 89.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads 49.90
Foes Of Ali 89.90
Gex 89.90
Killing Time 89.90
Need For Speed 89.90
PGA Tour '96 .... 89.90
Phoenix 3 .... 89.90
Po'ed 89.90
Primal Rage 89.90
Return Fire 2 .... 59.90
Road Rash 89.90
Shockwave 2 .... 89.90
Slam'n'Jam '95 .... 79.90
Space Hulk 89.90
Star Fighter 89.90
Syndicate 39.90
Sword Of Sorcery 99.90
Wing Commander III 89.90

Jaguar

Jaguar + Cybermorph 279.00
Jaguar CD-ROM + 3 Spiele 289.90
Jaguar CD-Spiele .... ab 99.90
Defender 2000 .... 99.90
Diverse Jag-Spiele .... ab 59.90
Atari Karts 99.90
Alien Vs. Predator 99.90
Fever Pitch Soccer 99.90
Fight For Live 99.90
I-War 99.90
Iron Soldier 79.90
Iron Soldier 2 CD 99.90
Memory Tracks 69.90
Missle Command 79.90
Ruiner Pinball 99.90
Super Cross 99.90
Ultra Vortex 99.90
Rayman 99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3 .... 89.90
International Superstar Soccer 2 .... 109.90
Super Bomberman 3 dt 89.90
Boogerman dt 89.90
Civilisation 129.90
Cutthroat Island 109.90
Donkey Kong Country 2 dt 119.90
Earthworm Jim 2 .... 99.90
FIFA Soccer 96 .... 99.90
Final Fight 3 .... 109.90
Front Mission 2 jap 129.90
Pinocchio 119.90
Nigel Mansell 99.90
NHL 96 .... 99.90
NBA Live 96 .... 99.90
Madden 96 .... 99.90
Micro Machines 2 .... 89.90
PGA Tour Golf 96 .... 109.90
PTO 2 us 129.90
Revolution X 89.90
Toy Story 109.90
Asterix & Obelix dt 119.90
Yoshi's Island dt 109.90

SNES Rollenspiele

Robotrek 89.90
Big Sky Trooper us 99.90
Brainlord 89.90
Breath Of Fire 2 dt 109.90
Lord Of Darkness 89.90
Dragon View 89.90
Earthbound 129.90
Eye Of The Beholder 89.90
Final Fantasy III us 139.90
Final Fantasy III Hint Book 49.90
King Arthur 99.90
Lufia 89.90
Romance VI us 129.90
Secret Of Evermore dt 109.90
Secret Of Mana 3 jap 199.90
Super Mario RPG 189.90
Chrono Trigger us 129.90
Chrono Trigger Hint Book 39.90
Illusion Of Time dt 99.90

Mega Drive

Action Replay Pro 2 .... 89.90
Sechs-Button-Pad 29.90
Comix Zone dt 69.90
Desert Strike 49.90
Dune 2 .... 119.90
Earthworm Jim 2 .... 89.90
FIFA Soccer 96 .... 89.90
International Superstar Soccer 89.90
J. League Soccer 2 jap 49.90
Light Crusader dt. Texte 114.90
Lotus 2 .... 49.90
Micro Machines 96 .... 89.90
Nigel Mansell dt 89.90
NBA Live 96 .... 89.90
NHL 96 dt 89.90
Madden NFL 95/96 .... 29.90/89.90
PGA Tour 96 .... 89.90
Phantasy Star IV dt 109.90
Pete Sampras '96 .... 89.90
Psycho Pinball 89.90
Shadowrun 89.90
Story Of Thor 109.90
Super Skidmarks 79.90
Theme Park 94.90
Toy Story 99.90
Vectorman DT 69.90
Wayne Gretzky Hockey 59.90
Worms 89.90

Mega CD

Grundgerät dt + Thunderhawk 209.90
CDX Pro 59.90
Eternal Champions dt 89.90
Fatal Fury Special dt 79.90
Lunar Eternal Blue 99.90
Lunar Hint Book 44.90
Samurai Shodown dt 79.90
Shining Force dt 79.90
Thunderhawk 49.90
Tomcat Alley 49.90

32X

Chaotix dt 99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes 79.90
FIFA Soccer 96 .... 89.90
Metal Head 109.90
NBA Jam dt 39.90
Stellar Assault 99.90
T-Mek 99.90
Virtua Fighter dt 99.90
WWF Raw 39.90
Motherbase 99.90

Neo Geo CD

Pulstar 99.90
Samurai Shodown 3 .... 109.90

Zeitschriften

Saturn Fan jap 25.00
Edge 17.00
Game Fan 17.00
PlayStation + CD engl. 25.00
Saturn Mag + CD engl. 25.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren!
Händler sind willkommen!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485





Sport Special

KONAMI®

Konami gibt sich in seiner anrückenden Playstation-Palette überwiegend sportlich. Was sich hinter den neuen Titeln verbirgt, verraten wir Euch in diesem Beitrag.

International Track & Field

Für unsere jüngeren Leser oder alle vergeßlichen Insider, die sich überhaupt nicht mehr an alte Zeiten erinnern können, zunächst ein kleiner Rückblick: Ganze 13 Jahre ist es her, seitdem Konamis *Track&Field* erstmals in den Spielhallen zu finden war. Die Hatz nach Rekorden, Bestzeiten und High-Scores zog damals ganze Menschenmassen in ihren Bann. Sogar flächendeckende *Track&Field*-Turniere wurden in Deutschland veranstaltet, um den besten Bildschirmsportler des Landes zu finden. Das Playstation-Remake *International Track&Field* verläßt sich voll und ganz auf das Erfolgsprinzip seiner Urahnen, alles schön ausstaffiert mit neuer Polygon-Optik und einem perfekten Texturen-Umfeld. Damit die Polygon-Sportler auch in Bewegung stets eine erstklassige Figur machen, wurde mit einem aufwendigen Motion-Capturing-Verfahren gearbeitet. Bei *Int.* *Track&Field* warten 11 Disziplinen auf neue Bestzeiten und Rekorde. In folgenden Sportarten werden von Euch Höchstleistungen gefordert: Schwimmen, Kugelstoßen, 100-Meterlauf, Hochsprung, Weitsprung, 110 Meter Hürden, Dreisprung, Stabhochsprung, Hammer/Diskus- und Speerwerfen. Bei vielen Disziplinen läuft es darauf hinaus, durch schnelles Feuerknopfdrücken Tempo zu machen. Meistens muß dann zum richtigen Zeitpunkt der zweite Knopf gedrückt werden, um eine bestimmte Handlung (z.B. Sprungwinkel, Abwurf-Timing) auszulösen. Bis zu vier Spieler können per Multitap einen Wettkampf in allen Disziplinen veranstalten oder sich einzelne Sportarten herauspicken. Alle Kaufinteressierten sollten sich schon mal einen Joypad-Vorrat anlegen, denn ab Juli darf gnadenlos losgehämmert werden bis die Knöpfe glühen.



Ganz oben: 110m Hürdenlauf. Unten eine Sequenz vom Kugelstoßen

Unten: Beim Schwimm-Wettbewerb ist Eure körperliche Ausdauer im Dauerknopf-Massieren gefragt

Gleich folgt der Startschuß

Gradius Deluxe Pack

Wie wir bereits in der letzten Ausgabe im News-Teil berichteten, startet auch Konami ein Heimcomeback seiner Automatenklassiker. Vorerst ist zwar keine fortführende Serie á la *Namco Museum* geplant, trotzdem werden sicherlich







Eine Kamera verfolgt das Geschehen auf festgelegten Bahnen

noch einige "Deluxe Packs" mit verschiedenen Klassikern folgen. Auf der CD befinden sich zwei pixelgenaue Kopien von Gradius 1 + 2. Lediglich ein kurzes Render-Intro verrät, daß es sich hier um ein aktuelles Playstation-Spiel handelt. Die *Gradius*-Serie machte Mitte der achtziger Jahre die aufrüstbare Extrawaffe salonfähig. Das horizontal scrollende Weltraum-Shoot'em-Up inspirierte ganze Ballerspielgenerationen. Das Spielprinzip ist bei beiden Klassikern das gleiche: Ihr steuert ein Raumschiff durch gefährliche Gegenden, vernichtet Formation um Formation feindliche Flitzer und sammelt dabei massig Extrakapseln auf. Je mehr solcher Kapseln Ihr gehortet habt, desto feiner ist das Extra, das aktiviert werden darf: Die Auswahl reicht von mehr Tempo, Zusatzschüssen und einem stärkeren Laser bis zu vier Sidekicks und einem mehrstufigen Schutzschild. Am Ende jedes Abschnittes wartet, wie nicht anders zu erwarten, ein großes Mutterschiff. Der erste Teil ist wegen seiner angestaubten Grafik weniger motivierend. Dafür entschädigt *Gradius II* mit luxuriöser Optik, die so manches 2D-Ballerspiel der Next Generation-Welle ganz schön alt aussehen läßt. Allen voran die Spielbarkeit beider Shoot'em-Ups bleibt auf gewohnt hohem Konami-Niveau und begeistert damit nicht nur Nostalgie-Fans. Über einen eventuellen Deutschland-Release wird in der Konami-Zentrale allerdings noch nachgedacht.



Erstmals schwingt ein kantiger Polygon-Golfer das Schlageisen

Konami-Links-Golf

Auch das brandneue Konami-Links-Golf lockt mit schnellen 3D-Optiken. Ein Golfplatz mit 18 Löchern wird dem Bildschirmsportler geboten. Umgeben von einer detaillierten Landschaftsszenerie steht Euer Polygon-Spieler wie gewöhnlich in der Mitte des Bildschirms und zielt mit allerei Hilfsmitteln Richtung Loch. Die Wahl von Schläger, Richtung, Effet und Schlagstärke liegt bei Euch, oder Ihr verlaßt Euch auf die Vorgaben des Computers. Alles andere ist wie gehabt: Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto fester ist der Schlag. Außerdem wird man ständig über die Windrichtungen informiert und kann den Ball noch zusätzlich anschneiden. Bis zu acht Golfer können gleichzeitig gegeneinander antreten. Golf-Fans dürfen sich auf eine umfangreiche 3D-Simulation freuen.

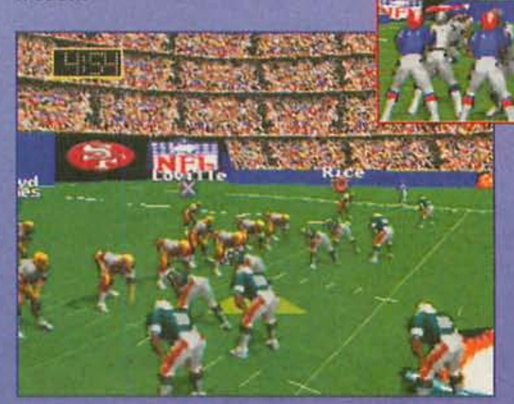
Full Contact

Mit *Full Contact* für Playstation plant Konami den Einstieg in die American Football-Liga. Nach einem grafisch faszinierend gestalteten Rendervorspann befindet Ihr Euch auf dem Spielfeld eines NFL-Stadions wieder, wo Ihr mit einer Mannschaft Eurer Wahl die Jagd nach dem ovalen Ball starten könnt. Wie in einer waschechten Football-Simulation üblich, stehen Euch natürlich alle nötigen Features wie beispielsweise Saison- oder Playoff-Modus zur Verfügung. Dieses Spiel hebt sich jedoch vor allem durch seine üppige Perspektivenauswahl hervor. Bis jetzt einzigartig ist die Spieler-Perspektive, denn hier könnt Ihr das Ganze aus der Sicht eines beliebigen Spielers betrachten. Dadurch ist das Blickfeld begrenzt, denn Ihr bemerkt nicht, was sich hinter Eurem Rücken abspielt. Dafür könnt Ihr jedoch wunderbar mitverfolgen, wie sich Eure Gegenspieler auf Euch stürzen. Für eingefleischte Profi-Footballer dürfte diese authentische Sichtweise immerhin für die erforderliche Action-Stimmung sorgen. *ws/tet*



Gradius 1 hat grafisch nicht viel zu bieten

Optisch immer noch beeindruckend: Der Feuervogel-Endgegner aus Teil 2



Erstmals könnt Ihr ein Football-Spiel aus der Spielerperspektive steuern

Für Run-Spiele eignet sich die Iso-Ansicht

TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue gruselige Abenteuerwelten begleiten...

Sony Playstation

Discworld

Kristina Ohmer aus Iggelheim hat für alle Freunde des britischen Humors diese praktische Kompaktlösung zusammengestellt. Prima, Tina!



Vorbereitung:

1. Gespräch mit dem werten Erzkanzler
2. Truhe mit dem Besen aus dem Schrank wecken
3. Banane dem Bibliothekar geben
4. Drachenbuch zum Erzkanzler bringen

Gegenstände:

Stab, Speiseraum (Univ.):
– tauscht den Besen gegen den magischen Stab von Windel Poons aus

Magische Spule, Friseur (Straße):
– schaut den Lockenwickler der Frau an und sprecht mit ihr darüber
– redet mit dem Friseur und klaut (Taschendieb) ihm den Lockenwickler aus der Tasche, während er von seinem Milchmädchen träumt

Metallbehälter, Pfad (Univ.):
– steigt mit der Leiter zum Fenster hinauf und fangt den Pfannkuchen mit dem Schmetterlingsnetz
– jetzt könnt Ihr die Bratpfanne aus der Küche holen

Drachenodem, Dach (Gasse):
– hängt den Spiegel an die Spitze des Turms und dreht daran

Kobold, Stand (Platz):
– werft die Tomate gegen den Steuereintreiber und nehmt Euch eine zweite. Jetzt könnt Ihr den Wurm vom Boden aufheben

Alchimist (Gasse):
– werft den Mais in den Glaskolben und schnappt nach dem Kobold in der Kamera. Geht nach draußen und benutzt den Wurm mit dem Bindfaden, dann hebt ihn vor das Mauseloch.

Gebt die Gegenstände beim Erzkanzler ab und macht Euch auf die Suche nach dem Drachen.

Es frühlingt, und hier tanzen wieder die Mäuse auf dem Tisch. Was das mit den Tips zu tun, hat fragt Ihr Euch? Nun, das ist nicht so leicht zu beantworten. Vielleicht machen Videospiele ja blöde. Vielleicht bewahren Euch aber auch die heutigen Tips vor dem Durchdrehen. Findet es für Euch selbst heraus – Grüße aus Haar.

WIE LÄUFT'S ?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Trickseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette, ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda-*, *Mario-* und *Sonic-*Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *JP, DKC1 und 2* oder *Discworld* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Act II

Vorbereitung:

1. Gebt den Schatz dem schäbigen Burschen (Bibliothek)
2. Die goldene Banane gebt Ihr dem Affen
3. Lest alle Zettel auf der Hinweistafel (Platz)
4. Sprecht den Barkeeper auf die grüne Flasche an (k. Trommel)
5. Geht durch den L-Raum in die Vergangenheit
6. Wartet, bis der Dieb das Buch stiehlt
7. Stopft dem Betrunkenen (Park) den Frosch in den Mund und fangt den Schmetterling mit dem Schmetterlingsnetz
8. Benutzt den Schmetterling mit der Laterne in der Ecke (Straße)
9. Geht in die Gegenwart und holt Euch die Kutte von der Wäscheleine neben dem Fischladen (Straße)
10. Erneut in die Vergangenheit zum Versteck gehen
11. Dreht das linke Abflußrohr und wartet bis der Dieb kommt
12. Benutzt das Glas beim rechten Abflußrohr
13. Jetzt könnt Ihr Euch die Kutte überziehen und an der Zeremonie teilnehmen



Bei Discworld ist einfach alles möglich, wie Gevatter Jan einst schon feststellte. Links gibt es gleich einen Pfannkuchen aufs werte Haupt

<u>Gegenstände:</u>

Abflußreiniger, Platz (Psychiater):
– holt Euch die Nachricht vom Milchmädchen für ihren Geliebten
– gebt dem Abflußreiniger den Krapfen und folgt ihm zum Zahnarzt
– gebt dem Friseur (Straße) die Nachricht des Mädchens und entfernt den Zahn des Abflußreinigers

Schornsteinfeger
Dach (Gasse):
– stopft die Nikolauspuppe in den Schornstein

Alchimist (Gasse):
– legt das kleine Faß in den Kamin und verknotet es mit dem Bindfaden
– zündet die Lunte, die aus dem Rohr herauskommt, mit den Streichhölzern an

Narr, Palast:
– zeigt den Wachen die Tintenkleckse, um in den Palast zu gelangen
– jetzt stülpt Ihr dem Narr die Mülltonne über den Kopf und folgt ihm ins Bad
– benutzt das Schaumbad mit der Badewanne und holt Euch die Mütze

Fischhändler:
Wirtschaft (Vergangenheit):
– benutzt das Laken und versucht Euch den Passierschein zu holen
ängstl. Bursche (k. Trommel):
– fragt ihn, was der Geist mit dem Hammer gemacht hat
Wirtschaft (Vergangenheit):
– holt jetzt den Passierschein und geht wieder zurück in die Gegenwart zum Stadttor

Wache (Stadttor):
– gebt dem Wächter den Passierschein und geht nach draußen

Haus (dunkler Wald):
– füllt den Topf mit dem Pudding aus dem Kessel
Trommel (Vergangenheit):
– schaut Euch das Bild an, das über dem kleinen Burschen hängt und dreht sein Glas herum
– benutzt die Leiter mit der Trommel über dem Ausgang und holt Euch den Trommelstock

Speiseraum (Univ.):
– schlagt mit dem Trommelstock auf den Gong und holt Euch die Pflaumen beim Seerosenteich

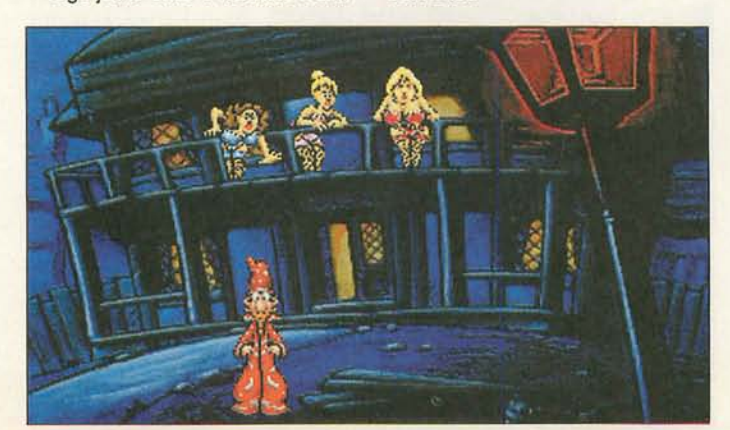
Fischhändler (Straße):
– benutzt den Bindfaden mit der Krake und werft diese mit dem Pudding (Topf) in die Toilette
– legt jetzt eine Pflaume zum Kaviar und holt Euch den Gürtel von der Toilette

Maurer, Toilette (Straße)(Vergangenheit):
– lest die Graffitischrift auf der Innenseite der Tür
Kokosnußbaum (Rand der Welt):
– tretet gegen den Kokosnußbaum und fischt die Kokosnuß mit dem Netz aus dem Wasser

Schatten (Bordell) (Vergangenheit):
– redet mit Sally über die Spezialbehandlung und gebt ihr Stärkemehl, Ei und Kokosnuß (Loch mit dem Schraubenzieher hineinstechen)

Straßenjunge (Platz):
– gebt ihm die Pumphose (neue) und benutzt die Handbewegung beim Maurer im Schatten

Dieb, Bauer (Palast):
– redet mit dem Bauer über den Dieb



Was soll der kleine Rincewind nur von solch einer Situation halten?

Schuppen (Schatten):
– benutzt den BH mit der Leiter und geht in den Schuppen
– kitzelt den Dieb mit der Feder und nehmt Euch den Schlüssel
Gebt alle Gegenstände beim Drachen ab.

Stand (Platz):
– holt Euch den Teppich, und während die Hexe einen Kuß will, das Puddingbuch

Bibliothek (Vergangenheit):
– nehmt das Drachenbuch aus dem Regal
– tauscht die Umschläge der Bücher aus und stellt das Puddingbuch zurück

Act III

<u>Vorbereitung:</u>
Redet mit: Dozent für neue Runen (Speiseraum), Sally (Schatten), Alte (Platz), Amazonenkriegerin (Platz), Troll (Psychiater),

<u>Gegenstände:</u>

Tarnkleidung, Wand (Schatten):
– kratzt den Ruß mit dem Spachtel ab

Dingsbumsbeutel:
– Pumphose aus dem ersten Akt

Zauberspruch, Bibliothek (Univ.):
– Ihr findet das Buch ungefähr an der Stelle, wo vorher der schäbige Bursche stand

Schwert, Brunnen (Wald):
– entfernt die Kurbel mit dem Schraubenzieher vom Brunnen
Kerker (Palast):
– die Wachen überlistet Ihr mit dem Blutegel und der Tüte
– benutzt die Kurbel mit der Streckbank von Lachi
Stadtwache:
– sprecht die Stadtwache auf das Schwert an und geht zur Zwergenmine

Zwergenschmied (Zwergenmine):
– redet mit dem Zwergenschmied und geht zurück zur k. Trommel


Habt Ihr den Trommelstock, muß die Trommel ihren Namen ändern

Barkeeper (k.Trommel):
– sprecht den Barkeeper auf den Wein an, den der Zwerg will

schwarzer Mann (Wirtschaft):
– benutzt den Schraubenzieher an der Tür und redet mit ihm über die Mäuse im Weinkeller
Weinkeller (k.Trommel):
– benutzt den Krug mit dem Faß und legt den Krug dann in Rincewinds Inventar

Zwergenschmied (Zwergenmine):
– gebt dem Zwergenschmied den Krug und das Schwert

Tattoo:
Spielzeughersteller (Straße):
– streicht den Knochen mit dem Leim, der auf dem Tisch steht ein
Hund (Wirtschaft):
– gebt dem Hund den Knochen, und redet mit dem Seemann über seine Tätowierung

Schrank (Univ.):
– holt Euch die Stärke aus dem Schrank der Abstellkammer
– benutzt die Stärke und das Düngemittel bei der Schlange
Speiseraum (Univ.):
– tauscht den Stab von Windel Poons gegen die Schlange aus
– benutzt den Stab mit dem Schmetterlingsnetz

Rand der Welt:
– ruft den Papagei mit der Pfeife und werft ihm einen angezündeten Feuerwerkskörper zu
– fischt den Papagei mit dem Schmetterlingsnetz aus dem Wasser
– legt den Hut auf die Gabel und klettert am Seil hinunter auf den Panzer
– nehmt die Pfeife vom Schildkrötenpanzer

Seemann (Wirtschaft):
– gebt den Papagei und die Pfeife ab

Psychiater (Platz):
– laßt Euch ein Autogramm vom Milchmädchen in den Terminkalender schreiben

Abflußreiniger (Platz):
– schneidet das Gummiband mit dem Messer durch

Friseur (Wald):
– gebt ihm den Terminkalender

Friseur (Straße):
– redet mit ihm über eine Tätowierung

Straßenjunge (Platz):
– sprecht mit ihm über das Tattoo

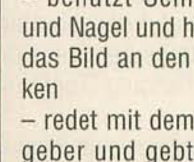
Turm (Gasse):
– benutzt das Gummiband mit der Turmspitze

Glücksbringer + Augenbinde, Lady Käsedick (Drachenheim):
– lockt Lady Käsedick an die Vordertür und holt Euch auf der Rückseite Rosette, Nagel und Leine

Alchimist (Straße):
– redet mit dem Alchimist, und schnappt Euch die Kamera, während er sich den Mais holt

Kerker (Palast):
– benutzt den Wurm erneut mit dem Bindfaden und hebt ihn vor das Mauseloch
– schaut Euch die Maus an und stopft den Kobold in die Kamera

Nanny Ogg (dunkler Wald):
– krabbelt der Wolle hinterher hinters Haus
– legt dem Schaf die Rosette an und macht ein Bild davon
– benutzt das Foto mit dem Bild aus dem ersten Akt
– sprecht Nanny auf das Wahrheitselexier (rosa Flasche) an
– benutzt das Sahnetörtchen für Rincewind
– nehmt das Wahrheitselexier mit



Balken (k. Trommel):
– benutzt Schlegel und Nagel und hängt das Bild an den Balken
– redet mit dem Angeber und gebt das Wahrheitselexier in einen der Krüge



Mönch (Offler Tempel):
– benutzt den Teppich beim Mönch auf der Brücke
Offler Tempel:
– nehmt das Tuch vom Kleiderständer
– benutzt die Leine mit der Truhe und die Augenbinde bei Rincewind
– füllt den Beutel mit Sand und tauscht ihn gegen das Offlerauge

Schnurrbart:
Brunnen (Wald):
– füllt das Wasser im Eimer in den Topf

Bad (Wirtschaft):
– gebt Seife in den Topf und benutzt ihn mit der Bürste

Stoßstange (Stall):
– schrubbt mit der Bürste die Stoßstange sauber und lest die Schilder

Dach (Gasse):
– benutzt das Messer mit der Leiter und redet mit dem Assassine

Vieh (Platz):
– schneidet dem Esel den Schwanz mit der Schere ab

Sollte nun nicht automatisch der Patz mit allen Leuten erscheinen, dann habt Ihr noch nicht mit allen wichtigen Personen gesprochen.

Act IV

Lady Käsedick (Platz):
– schnappt Euch den Schlüssel für den Drachenkäfig

Stahl (Drachenheim):
– benutzt den Schlüssel mit der Tür und nehmt Euch "Mambo der 16"

Munition für M16:
1. Kohle aus dem Kerker
2. Angezündeter Feuerwerkskörper
3. Puddingtopf aus Nanny Oggs Haus

Drachen (Platz):
– benutzt das Sahnetörtchen für den Drachen



Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Medicus seiner Wahl.

Super Nintendo

Superstar Soccer Deluxe



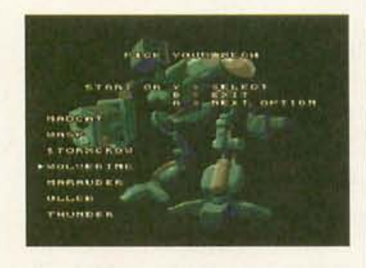


Der Ilvesheimer Stefan Hartmann hat auch mal wieder zugeschlagen und kann als Erster mit dem Cheat für die sechs Allstar Teams aufwarten. Der Cheat wird, wie schon beim Vorgänger, auf Pad 2 eingegeben. Wartet bis das Titelbild erscheint und der Kommentator "Superstar Soccer Deluxe" gesagt hat. Drückt dann schnell R, oben, unten, L, X, B, links, A, rechts, Y. Ein Hund bellt, und schon findet man bei der Mannschaftsauswahl die neuen Super Mannschaften.

Im "Edit Player Skills"-Menü könnt Ihr außerdem noch ein paar kosmetische Veränderungen an den Spielern vornehmen. Steht der Cursor auf dem gewünschten Mann, könnt Ihr Select+L drücken, um die Haar- oder Hautfarbe des Spielers zu ändern. Bei manchen Spielern verändert sich außerdem auch die Frisur, wenn Ihr Select+R drückt.

Super Nintendo

Mechwarrior 3050

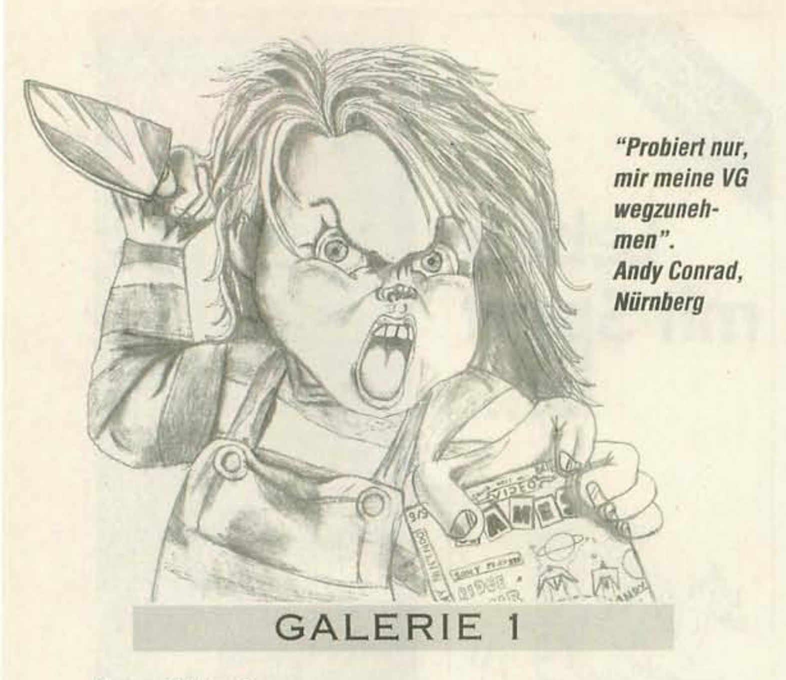


Michael Bryant aus Babenhausen lieferte nach den anderen praktischen Paßwörtern aus der VG 2/96 auch noch einen Code für Unverwundbarkeit bei mir ab. Damit der Cheat funktioniert, müßt Ihr zuvor aber erst alle Levelpaßwörter und den Code für unendlich Munition, also BMBRMN, 65C816, B1GBND, FSPRNG, YHWX11 und M1R0G3 eingeben. Tippt einfach einen Code nach dem anderen ein, geht vom Titelbild jeweils wieder zurück ins Paßwortmenü und gebt zum Schluß MKWFLL ein. Nun kann Euch kein Treffer mehr etwas anhaben, auch die Munition geht nie aus.

Benjamin Scherer aus Berlin kennt noch einen galanten Trick, wie Ihr in ein Menü gelangt, wo man aus sechs verschiedenen Battlemechs seine Spielfigur auswählen kann. Um in´s Menü zu kommen, müßt Ihr wenn das *Tiburion Entertainment*-Logo zu sehen ist (nur, wenn sich der Schriftzug vollständig aufgebaut hat),



nacheinander unten, A, X drücken. Danach gebt Ihr im Paßwortmenü noch den Code XTRM4K (vermutl. die Kurzform für "Extra Mechs") ein. Wenn zuvor die Kombination im *Tiburion-Entertainment*-Screen im richtigen Moment gedrückt wurde, ist man nach der Paßworteingabe automatisch im abgebildete Menü.



"Probiert nur, mir meine VG wegzunehmen". Andy Conrad, Nürnberg

GALERIE 1

Super Nintendo

Secret of Evermore

Adam Ginal aus München hat einen Trick herausgefunden, wie man unendlich rennen kann. Ihr müßt dazu im Besitz des Jaguarrings und einer Waffe sein, die bis Level 3 aufgeladen werden kann. Ladet dann einfach die Waffe voll auf und drückt dazu den Rennknopf. Jetzt könnt Ihr so lange rennen, bis Ihr die Knöpfe wieder loslaßt.

Carsten Zinke aus Leipzig dagegen fragt, ob wir einem Gegner oder Endgegner mehrere tausend Punkte (je nach der Höhe des Magie-Levels) abziehen möchten. Klaro!

Geht dazu mit *Select* auf den Hund, drückt X, geht in das Magiemenü des Jungen, sucht Euch einen Gegner, wählt ihn an, drückt nochmals B und drückt sofort danach wieder X. Das Ganze könnt Ihr, wenn Ihr schnell genug seid, achtmal wiederholen. Wenn Ihr das z.B. mit dem Hitzeblitz gemacht habt, könnt Ihr das gleiche noch achtmal mit der Höllenfaust machen usw.. Ward Ihr schnell genug, schießt der Junge zugleich acht Hitzeblitze und acht Fäuste ab (dabei flimmert das Bild, da das SNES mit dem Rechnen nicht nachkommt). Wenn Ihr den Trick bei zwei Gegnern anwendet, geht es bloß viermal, bei drei Gegnern nur noch dreimal.Ihr könnt die verschiedensten Zauber miteinander kombinieren, bzw. auch die Heilungsmagie für den Jungen verwenden. Auf diese Weise läßt sich Euer Magie-Level außerdem gut aufstocken.

Super Nintendo

Power Rangers, The Fighting Edition



Um mit dem obersten Ivan des Spiels, Ivan Ooze, ins Gefecht zu ziehen, drückt Ihr lediglich im Spielerauswahlbildschirm beim Fighting Mode gleichzeitig X, Y und Start. Wenn die Runde beginnt, steuert Ihr automatisch den Boss.



So sieht's also aus, wenn man selbst Hand an den Ivan legt...

Mega Drive

Vectorman

Benjamin Scherer hat scheinbar auch ein bischen Herz für Sega, spickte er seinen umfangreichen Nintendolastigen Tipsbrief am Ende doch noch mit einem MD-Trick. Hier ist er:

Wie vielleicht der eine oder andere auch schon festgestellt hat, läßt sich Vectorman bereits im Titelbild steuern. Das hat auch einen tieferen Sinn, Ihr könnt hier nämlich ein kleines Subgame zocken. Bei entsprechend hoher Punktzahl dürft Ihr dann sogar im eigentlichen Spiel auf einem höheren Level einsteigen.Um das Subgame zu starten, müßt Ihr 24 mal von unten gegen den SEGA-Schriftzug schießen und danach noch 12 mal (natürlich auch von unten) gegen das Logo treten. Wenn Ihr Euch nicht verzählt habt, fangen dann gleich darauf 120 Buchstaben an, nacheinander von der Decke zu fallen, die Ihr auffangen müßt. Oben links wird Euch angezeigt, wieviele Buchstaben Ihr eingefangen habt. Erreicht Ihr ein Ergebnis zwischen 90 und 110, könnt Ihr das eigentliche Spiel bei "Arctic Ridge" beginnen. Schafft Ihr dagegen über 110 Buchstaben, steigt Ihr gleich bei "Superstructure" ein (man muß dann aber sofort zu "Start Game" gehen und Start drücken). Es ist sogar möglich, das Subgame in einer Art "Hard Mode" zu spielen. Dazu müßt Ihr rechts vom SEGA-Logo gerade nach oben schießen, den Fernseher (nicht sichtbar, da außerhalb vom Bildschirm) zerstören und das Sternkugel-Extra aufsammeln. Setzt Ihr die Smartbomb dann ein, hört der Hintergrund auf, sich zu bewegen. Außerdem wird das Logo wie auch sämtliche Buchstaben im Catchgame dadurch unsichtbar, falls Ihr dieses nochmal aktiviert. Naja, ziemlich sinnlos eigentlich...



Tja, knapp verfehlt! Erst ab 90 Buchstaben gibt's was Feines

Benni kennt außer dem Cheat, mit dem sich die Energieleiste jederzeit wieder aufladen läßt (siehe VG 2/96), noch vier weitere Debug-Codes, die ebenso während der Pause im eigentlichen Spiel eingegeben werden. Wer Vectorman gerne fünf kleine, um ihn herumschwirrende Pünktchen verpassen möchte, gibt A, B, A, C, A, B, B ein. Der Code unten,



rechts, A, C, oben, links, A bewirkt, daß das Spiel nach jeder Feindberührung von Vectorman für ein paar Sekunden in Slo-Mo weiterläuft. Die zwei letzten Codes bewirken eigentlich beide dasselbe. Sowohl nach Eingabe von B, A, links unten, als auch bei B, A, links, links, erscheinen links in der Menüleiste zwei Zahlenreihen, die verschlüsselt Vectormans Position auf dem Bildschirm anzeigen.

Mega Drive

Toy Story

Aufgrund eigener Recherchen können wir Euch auch für die MD-Version bereits den Level-Skip präsentieren. In Ermangelung eines Pal-Moduls ist die Funktionsfähigkeit des Cheats ebenso nur bei der Ami-Version verbürgt.

Drückt im Titelbild A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts, A (also wieder mal der gute alte ABRACADABRA-Zauberspruch; vorausgesetzt natürlich, Ihr verwendet im

Geiste die englischen Richtungsbezeichnungen). Wenn Ihr dann noch jeweils am Levelanfang die A-Taste drückt, gelangt Woody direkt zum Punkteabrechnungsbildschirm.

Super Nintendo

Toy Story

Michael "Barracke" Bryant vom US-Stützpunkt in Babenhausen kennt (wen wundert's), bereits zwei Cheats, die bei uns auf der US-Version von *Toy Story* ausprobiert und für gut befunden wurden. Es ist aber ziemlich wahrscheinlich, daß sie auch in der Pal-Version funktionieren. Selbst wenn dies nicht der Fall sein sollte, sind die beiden Cheats für Besitzer des NTSC-Spiels recht nützlich, da sie ohne das hiesige Paßwortsystem auskommen müssen.

Geht im ersten Level bis zu dem kleinen Nachttisch mit den zwei Schubladen. Springt auf den Ball, der links davon liegt und versucht auf der untersten Schublade zu landen. Drückt hier einfach so lange nach unten, bis der Stern oben links in Eurer Menüleiste zu rotieren anfängt: schon seid Ihr unverwundbar. Hüpft danach noch auf den Eimer, der ganz oben auf dem Nachttisch steht und drückt hier nochmal ca. vier Sekunden nach unten. Ab jetzt könnt Ihr jedes Level ganz einfach beenden, indem Ihr *Start* und kurz darauf *Select* drückt.

Genau bei diesem Möbelstück müßt Ihr Euch auf die unterste Schublade stellen und "fleißig" nach unten drücken

Stellt Ihr Euch noch auf diesen Eimer und drückt auch hier ein paar Sekündchen nach unten, dann könnt Ihr auch die Level überspringen

Sony Playstation

Tekken

Als kleine Ergänzung zu dem Tip aus Ausgabe 3/95, wo beschrieben wird, wie man bei Galaga die Twin Ships per Cheat erhält (auf Pad 2 oben+L1+I+C drücken), sei nochmals auf die "Originalmethode" hingewiesen: Wenn Ihr nämlich in der ersten Runde alle 40 feindlichen Schiffe in



Der Beweis: Devil Kazuya existiert tatsächlich

weniger als 18,5 Sekunden abschießt, stehen Euch ab der zweiten Runde automatisch beide Raumschiffe zur Verfügung. Nur so erscheint übrigens dann auch Devil Kazuya (siehe Bild). Schießt Ihr in allen acht Runden jeweils alle 40 Feinde ab, ohne mehr als ein Continue zu verbrauchen, verwandelt sich Kazuya in sein dämonisches Ebenbild (erschummelt Ihr Euch dagegen die Twin Ships mit dem Cheat bereits in der ersten Galaga-Runde, dann klappt es nicht).

Da auch immer noch kritische Briefe eingehen, in denen die Anwählbarkeit Heihachis bezweifelt wird, erklären wir es gerne noch mal für alle (sorry, Jürgen, Marion und Oli aus Köln, deren lieber Brief mir gerade ins Auge springt, aber der "Trick" ist schon über ein Jahr alt und bereits so oft irgendwo aufgetaucht, daß wirklich keine Belohnung mehr dabei rausspringen kann):

Um Heihachi anwählen zu können, müßt Ihr das Spiel "lediglich" im *Arcade Mode* mit einem beliebigen Charakter, der aber die ganze Zeit beibehalten werden muß, ohne Continue durchspielen. Um das Ganze zu beschleunigen, könnt Ihr vorher im Optionsmenü ja die Zeit auf 20 Sekunden und die Rundenanzahl auf "1 Round" stellen.

Wußtet Ihr übrigens schon, daß man das Demo beeinflussen kann? Wenn Ihr zu Beginn bestimmen möchtet, welche Spieler im Demo gegeneinander kämpfen sollen, dann haltet währenddessen folgende Tasten auf dem betreffenden Joypad gedrückt:

Nina: ↓
Kazuya: ↑
Yoshimitsu: ←
Law: →
Paul: ↗
Jack: ↘
King: ↙
Michelle: ↖
Anna: L1+L2+R1+R2+↓
Lee: L1+L2+R1+R2+↑
Ganryu: L1+L2+R1+R2+←
Wang: L1+L2+R1+R2+→
Kuma: L1+L2+R1+R2+↗
P. Jack: L1+L2+R1+R2+↘
Armor King:L1+L2+R1+R2+↙
Kunimitsu: L1+L2+R1+R2+↖
Heihachi: L1+L2+R1+R2

Philipp Kammel aus Karlsruhe verriet uns außerdem als erster, wie man Tekken sogar im Ultra-Hard-Modus durchspielen kann ohne ein einziges Continue zu verbrauchen. Wenn Ihr einen Kampf verloren habt und das Continue heruntergezählt wird, einfach alle vier L- und R-Buttons gedrückt halten und Start drücken. Verbrauchte Continues werden dann nicht mehr berechnet. Um sich jedoch in die High-Score-Liste eintragen zu können, muß man während des Abspanns die gleiche Kombination nochmal eingeben.

Sony Playstation

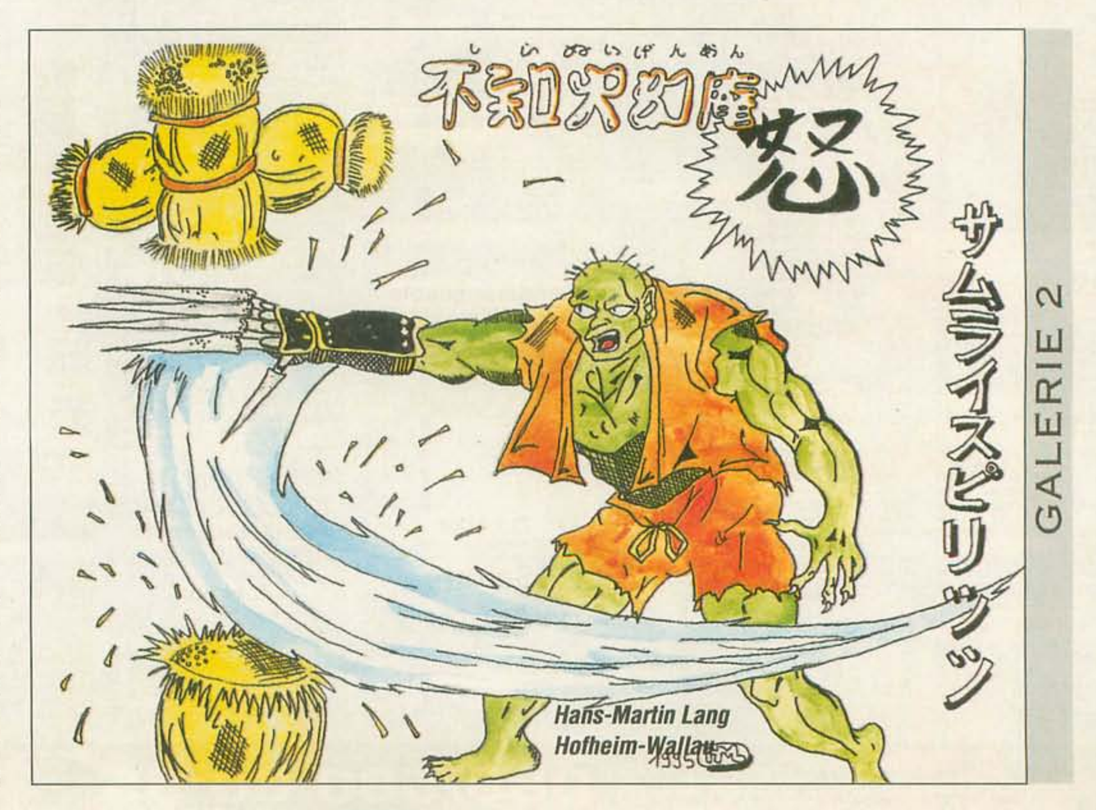
Ridge Racer Revolution

Seit fast vier Monaten trudeln sie nun schon bei uns ein, die neuesten Tips zu Namcos fantastischem RR-Sequel. Mit der Veröffentlichung wollten wir trotzdem bis zum offiziellen Euro-Release warten. Die folgenden Tips stammen aus verschiedenen Briefen von Christian Witte/ Stuttgart, Patrick Roman Fabri/Bielefeld und Patrick Matyssek/ Salzgitter.

Wie schon beim ersten Teil könnt Ihr auch hier wieder im Titelbild mit L1+R1 den Lichtkegel per Steuerkreuz bewegen und mit der ×-, bzw. mit der □-Taste vergrößern und verkleinern. Bei der Fahrzeugauswahl könnt Ihr die Drehgeschwindigkeit der Flitzer mit L2 und R2 steuern. Neu ist jetzt aber, daß man mit L1 und R1 die Räder nach links oder rechts drehen kann. Drückt Ihr auf dem Steuerkreuz nach oben oder unten, verändert sich der Blickwinkel der Kamera entsprechend. Diese "Verdrehungstricks" funktionieren auch bei der Streckenauswahl.

Ebenso wie im ersten Teil lassen sich die Kurse mal wieder verkehrt herum fahren. Dazu müßt Ihr nur kurz nach dem Start eine 180°-Drehung vollführen und mit vollem Karacho durch die Wand, die dort im Wege steht, durchbrettern.

Wie letzte Ausgabe versprochen, verraten wir diesmal auch den Trick, um in den Buggy Mode zu gelangen. Ihr müßt nur bei Galaga '88 alle Raumschiffe mit weniger als 44 Schüssen abballern, dann werden alle Autos zu Mini-Buggies und der Kommentator bekommt eine Art Mickey-





Maus-Stimme verpaßt. Die Buggy-Rennen lassen sich aber leider nicht abspeichern. Wer sich nicht unnötig lange mit dem Galaga-Spielchen aufhalten möchte, der sollte gleich nach dem Einschalten der Playstation L1+R1+Select+↓ drücken und die Kombination solange gedrückt halten, bis Galaga beginnt. Mit der Δ-Taste könnt Ihr dann alles vernichtende Laserschüsse abfeuern. So schafft man das Ladespielchen immer mit "Perfect".

Pausiert Ihr das Spiel während eines Rennens, dann läßt sich der Rückspiegel hier durch drücken von Δ+L1 oder Δ+R1 abschalten, bzw. wieder einschalten. Spielt Ihr mit Außenansicht, bewirkt die selbe Kombination das Heran- bzw. Wegzoomen des Autos.

Neben den üblichen Spielmodi könnt Ihr auch einen "Drift-Contest-Modus" herbeicheaten. Wählt dazu *Time Trial* (Kurs spielt keine Rolle) und setzt den Cursor auf das "Start"-Kästchen. Drückt jetzt gleichzeitig auf Gas und Bremse. Wenn das Rennen anfängt, wird der Schriftzug "Spinning Zone" eingeblendet. Beim Drift- Wettbewerb kommt es darauf an, möglichst schöne Bremsmanöver mit anschließenden Drehungen zu vollführen. Im Replay wird dann Euer Score angezeigt (leider nicht abspeicherbar). Dies funktioniert übrigens nur mit normalen Autos und nicht mit den Buggies.

Wenn Ihr RRR ganz durchgespielt habt, erscheint unter dem Menüpunkt "Others" (im Optionsmenü) noch zusätzlich die Zeile "Scenery". Hier könnt Ihr dann für Euer nächstes Rennen die Tageszeit auswählen.

Die 12 verschiedenen Abspänne erscheinen je nach der Reihenfolge, in der das Spiel durchgespielt wurde (die Reihenfolge der Tracks ist gemeint) und mit welchem Auto dies erreicht wurde.

Die Behauptung aus der letzten Ausgabe, daß man beim neuen Ridge Racer keine eigenen CDs einlegen kann, wird hiermit wieder zurückgenommen. Wenn Ihr ein angefangenes Rennen abbrecht, könnt Ihr nämlich doch die Sony-CD gegen eine aus der eigenen Sammlung austauschen. Wenn Ihr dann die zuvor gewählte Strecke, die nach wie vor im Speicher ist, nochmal startet, könnt Ihr auch mit eigenem Sound auf die Piste gehen. Bei der nächsten Strecke geht das Spielchen allerdings von neuem los, da die PS diese natürlich schon nachladen muß. Auf die gleiche Art könnt Ihr auch im Link-Modus mit nur einem Spiel gegeneinander antreten. Sehr komfortabel ist dies aber wie gesagt nicht...

Neo Geo/ CD

Pulstar

Sascha Böhme aus CH-Steinhausen ist ein fleißiger Schreiberling. Diesen Monat präsentierte er folgende zwei Tips für ein recht aktuelles Spiel auf seiner Lieblingskonsole, die Levelanwahl und den Weapon-Power-Up-Cheat für Pulstar.

Im Auswahlmenü der Level 1 bis 4 müßt Ihr den Cursor auf "Level 1" setzen und das Spiel durch gleichzeitiges Drücken der Buttons A, B, C und D starten. So gelangt Ihr ins Level 5. Das gleiche Procedere mit dem Cursor auf "Level 2" ergibt Level 6. Drückt Ihr die vier Tasten bei "Level 4", startet Ihr im achten Level.

Wenn Ihr ein Spiel beginnt oder nach Verlust eines Lebens neu auf dem Bildschirm erscheint, blinkt Euer Raumschiff ja für kurze Zeit. Während des Blinkens müßt Ihr oben, oben, unten, unten, links, rechts, A, B, drücken, um eine volle Bewaffnung zu erhalten.

Auf der CD befinden sich außerdem einige Pics, die Ihr mit einem anständigen Bildbetrachter auch auf einem normalen PC anschauen könnt.

Sega Saturn

Virtua Cop

Tet wußte nach seiner jüngsten "Forschungsreise" durch japanische Homepages folgendes zu berichten:

Wer ganz, ganz schnell zum Ende gelangen möchte, der sollte einmal in einer beliebigen Stage, nachdem alle "kleinen" Gegner aus dem Weg geräumt sind, so lange häufig hintereinander B, X, Z drücken, bis der Boß erscheint. Diesen braucht Ihr jetzt nur noch einmal zu treffen, schon erscheint die Endsequenz.

Super Nintendo

Weaponlord



Der notorische Stef Hartmann hat sogar noch was zu bieten, und zwar ein eher langweiliges Random Select und den Zugangscode für das Setup Menü des Versus Modus'. Wird Euch das Auswählen des eigenen Charakters immer mehr zur Last, dann drückt Ihr



So sieht das bislang unbekannte Setup-Menü dann aus

einfach bei der Spielerauswahl L, R und Start gleichzeitig. Wenn man zu zweit im *VS-Battle*-Modus spielt, kann man nach der Auswahl der Kämpfer vom Kartenbildschirm aus (dort, wo die Stage ausgewählt wird) ein Setup Menü erreichen, indem man folgende Knöpfe der Reihe nach drückt und gedrückt hält: Select, L, R, Start. Hier könnt Ihr nicht nur die Knopfbelegung ändern, sondern auch die Schlagkraft auf einen Wert zwischen 50% und 150% einstellen.

Sony Playstation

Total NBA '96



Tobi "The Depp" Herbst aus Rees-Haldern hält schon den ersten kleinen Tip zum erst kürzlich erschienenen Sony-Korbleger parat. Wenn Ihr die FMV-Cheerleader-Sequenzen während der Quarter-Pausen (Halbzeit + Ende) ohne lästige Statistik in Augenschein nehmen wollt, dann haltet einfach L1+L2+R1+R2 gedrückt. In der VG 6 gibt's weitere Tips.

Game Boy

König der Löwen

Dank der tatkräftigen Mithilfe von Nintendogroßostheim können VG-lesende GB-Besitzer ihr Lion King Modul nun ganz schnell besiegen. Zum überspringen des jeweiligen Levels gebt Ihr im Pausemodus lediglich die Kombination B, A, A, B, A, A ein.

Sony Playstation

Krazy Ivan

Michael Glahn aus Duderstadt verriet uns, wie Ihr auch in orangenen Welten spielen könnt, was letzten Endes ja auf eine Levelanwahl herausläuft. Wenn Ihr Start gedrückt habt, erscheint bekanntlich die Erdkugel. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr hier alle Arenen anklicken, aber nur die in grüner Schrift dargestellten spielen. Drückt also einfach nur den X-Button (gedrückt lassen) und haltet das Steuerkreuz nach links gedrückt, so daß die Erdkugel über den Bildschirm springt. Betätigt nun noch zusätzlich *Select*. Wenn Ihr das Steuerkreuz loslaßt, könnt Ihr jetzt auch in orangenen Welten spielen.

Sega Saturn

WA Military Command

Aufgrund einer schlampigen Schluderei im Inhaltsverzeichnis der VG 3/96, sind einige Fans dieser exquisiten Simulation erneut in die Irre geführt worden. Die Zeile wurde fälschlicherweise vom Inhalt der Februar-Ausgabe übernommen. Für eine Fortsetzung haben wir definitiv keinen Platz. Dennoch gibt es eine kleine Neuigkeit zu vermelden. Der Trick mit dem Durchklicken durch alle Sounds, um den Gegner zu steuern (siehe VG2/96), funktioniert auch einfacher: Klickt einfach nur die SE-Nummern 25 und 97 an. Das Ergebnis bleibt gleich. Beim Sequel funktioniert selbiger Trick übrigens nicht mehr.

Sony Playstation

ESPN Extreme Games

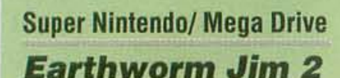
Benjamin Meier aus Emsdetten hat in den Anden eine Bonusstrecke ausfindig gemacht. Stellt "VIDEO" auf "ON" und wählt im Exhibition-Mode als Strecke "SOUTH AMERICA" aus. Erwischt Ihr hier jedes der insgesamt 30 Tore (auch die im Geheimgang), dann benachrichtigt Euch die Video-Lady, daß Ihr den "CASH COURSE" erreicht habt. Hier gibt es dann zwei Arten von Gates; welche die mit 5$ und welche, die mit 10$ beschriftet sind. Euer Ziel ist es, in der gegebenen Zeit möglichst viele Dollars einzusammeln

Sony Playstation

FIFA Soccer '96

Und wieder mal müssen wir zu Kreuze kriechen...

Bei den Extra-Cheats, die in Ausgabe 3/96 abgedruckt wurden, sind leider zwei kleine Fehler enthalten. Die letzte Stelle der *Beach*-Tastenkombination sollte ein Quadrat, und kein "X" sein. Bei *Skins* ist ebenso die letzte Stelle nicht korrekt. Statt der Dreieckstaste müßt Ihr hier auch den Quadrat-Knopf betätigen.



Super Nintendo/ Mega Drive

Earthworm Jim 2

Da es gen Ende des Spiels recht happig zugeht, haben wir die ca. 1,50 Meter lange Levelkarte auf unserem Mac seziert. Schreibt uns, wenn Ihr noch mehr Levelkarten sehen wollt.

Sony Playstation

Twisted Metal

Um im Spiel die "Helicopter-View" genießen zu können, gebt Ihr vorher als Paßwort ○ ○ △ × _ (Leerstelle) ein. Bevor es richtig losgeht, müßt Ihr beim Spielen dann noch ein paarmal unten + Start drücken (funktioniert allerdings nur bei *Arena*, *Rooftop* und *Fight for your Life*). Außerdem könnt Ihr auch mal das (S)paßwort △ × △ △ ○ ausprobieren. Wer sofort gegen Minion antreten möchte, gibt △ × ○ □ △ ein.

Sony Playstation

Zero Devide

...und zum Dritten! Stefan Hartheimer enthüllt hiermit sein letztes Projekt für diese Ausgabe. Auf der ZD-CD haben die Programmierer noch das Original SNES-Phalanx mit untergebracht. Um dorthin zu gelangen, haltet Ihr während des "bootens" Eurer Playstation lediglich Start und Select auf dem zweiten Joypad gedrückt, solange, bis das Phalanx-Titelbild auftaucht.



Täglich erstrecken sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der Filtriererei jauchze ich vor Freude über jeden neuen Code, den Ihr mir zukommen laßt...

Super Nintendo

Phantom 2040

Roland Zweier aus Ottenheim hat sie alle:



1.)
J B H 1 W T G W V N D G
G G B 8 L M D C B C F W
K B G D Y 3 R K H Y G Q
5 L C Z 8 J 2 4 Z T 7 B

2.)
J B F H T T L 8 7 M X J
b G 8 D X R 9 M _ J Y W
K B 8 D Y 6 H 8 H Y G Q
5 K C Y ? Y H B N 7 D M

3.)
J B D 1 Y Y L 6 Z N X J
B V 8 D 2 R 9 5 B 2 D W
K C 8 D Y X C 4 H Y G R
3 K D Y ? 7 R Y K 2 G W

4.)
B V D J 3 5 Q V 7 N W J
B V ? D 2 9 9 N G D J V
2 C 8 D Y X D 3 T ? G R
4 _ D 9 9 D 1 K F 3 D W

5.)
J B D 6 3 5 Q T V L Y J
B V ? W 2 9 9 M C P J Z
2 C 8 D Y X _ 3 T ? G R
4 _ D 9 3 7 7 ? 4 G G M

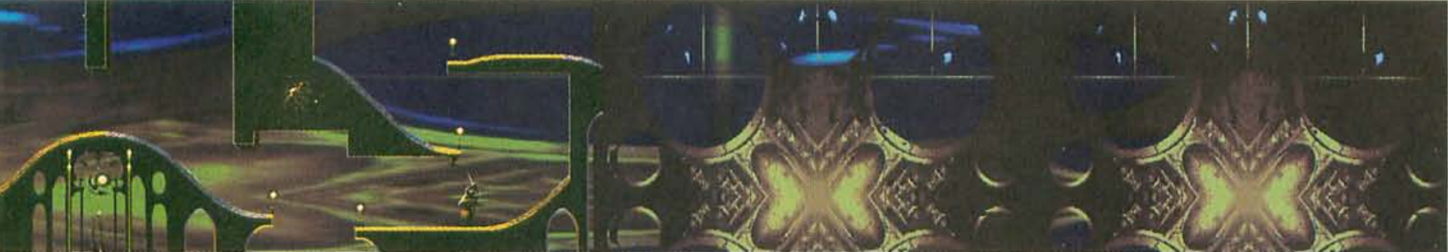
Sony Playstation

Alien Trilogy (US-Version)

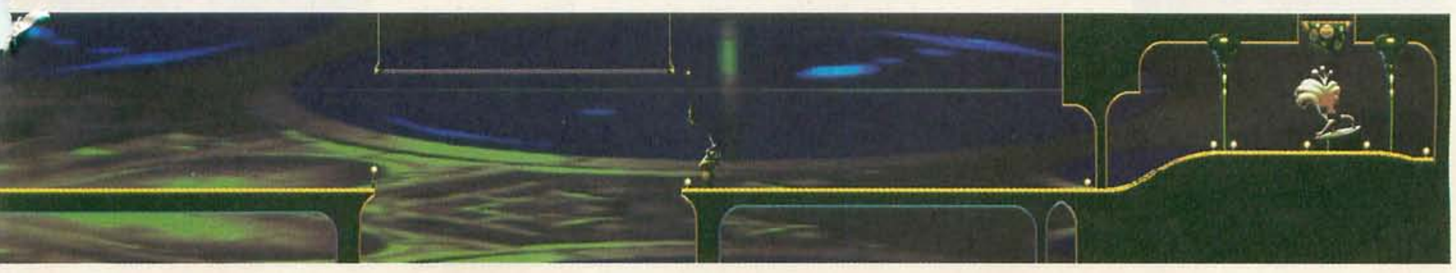
Die folgenden Codes von Klaus Brinkmann aus Linz am Rhein verleihen Eurem Ripley ca. 16380 Healthpunkte (obwohl nur 999 angezeigt werden), 255 Armorpunkte, 255 Seismic Survey Charges und alle Waffentypen mit voller Munition.

Außerdem hat uns Frank Lepper aus Wuppertal bereits









Mittlerer Schwierigkeitsgrad (Raging Terror):

Episode	Level	Code
1	1	?7??9BFG?GDV94K?QVBTLBLMCGBF9HLM
1	2	?7??9BFG?LDV94K?QVBTLBLMCGBY9HLM
1	3	?7??9BFG?QDV94K?QVBTLBLMCGCF9HLM
1	4	?7??9BFG?VDV94K?QVBTLBLMCGCY9HLM
1	5	?7??9BFG?ZDV94K?QVBTLBLMCGDF9HLM
1	6	?7??9BFG?3DV94K?QVBTLBLMCGDY9HLM
1	7	?7??9BFG?7DV94K?QVBTLBLMCGFF9HLM
1	8	?7??9BFGBBDV94K?QVBTLBLMCGFY9HLM
1	9	?7??9BFGBGDV94K?QVBTLBLMCGGF9HLM
1	10	?7??9BFGBLDV94K?QVBTLBLMCGGY9HLM
1	11	?7??9BFGBQDV94K?QVBTLBLMCGHF9HLM
1	12	?7??9BFGBVDV94K?QVBTLBLMCGHY9HLM
2	1	?7??9BFGBZDV94K?QVBTLBLMCGJF9HLM
2	2	?7??9BFGB3DV94K?QVBTLBLMCGJY9HLM
2	3	?7??9BFGB7DV94K?QVBTLBLMCGKF9HLM
2	4	?7??9BFGCBDV94K?QVBTLBLMCGKY9HLM
2	5	?7??9BFGCGDV94K?QVBTLBLMCGLF9HLM
2	6	?7??9BFGCLDV94K?QVBTLBLMCGLY9HLM
2	7	?7??9BFGCQDV94K?QVBTLBLMCGMF9HLM
2	8	?7??9BFGCVDV94K?QVBTLBLMCGMY9HLM
2	9	?7??9BFGCZDV94K?QVBTLBLMCGNF9HLM
2	10	?7??9BFGC3DV94K?QVBTLBLMCGNY9HLM
3	1	?7??9BFGC7DV94K?QVBTLBLMCGPF9HLM
3	2	?7??9BFGDBDV94K?QVBTLBLMCGPY9HLM
3	3	?7??9BFGDGDV94K?QVBTLBLMCGQF9HLM
3	4	?7??9BFGDLDV94K?QVBTLBLMCGQY9HLM
3	5	?7??9BFGDQDV94K?QVBTLBLMCGRF9HLM
3	6	?7??9BFGDVDV94K?QVBTLBLMCGRY9HLM
3	7	?7??9BFGDZDV94K?QVBTLBLMCGSF9HLM
3	8	?7??9BFGD3DV94K?QVBTLBLMCGSY9HLM
3	9	?7??9BFGD7DV94K?QVBTLBLMCGTF9HLM
3	10	?7??9BFGFBDV94K?QVBTLBLMCGTY9HLM
3	11	?7??9BFGFGDV94K?QVBTLBLMCGVF9HLM
3	12	?7??9BFGFLDV94K?QVBTLBLMCGVY9HLM
3	13	?7??9BFGFQDV94K?QVBTLBLMCGWF9HLM

Hoher Schwierigkeitsgrad (Xenomania):

Episode	Level	Code
1	1	?7??9BFG?LFB94K?QVBTLBLMCGBF9HLM
1	2	?7??9BFG?QFB94K?QVBTLBLMCGBY9HLM
1	3	?7??9BFG?VFB94K?QVBTLBLMCGCF9HLM
1	4	?7??9BFG?ZFB94K?QVBTLBLMCGCY9HLM
1	5	?7??9BFG?3FB94K?QVBTLBLMCGDF9HLM
1	6	?7??9BFG?7FB94K?QVBTLBLMCGDY9HLM
1	7	?7??9BFGBBFB94K?QVBTLBLMCGFF9HLM
1	8	?7??9BFGBGFB94K?QVBTLBLMCGFY9HLM
1	9	?7??9BFGBLFB94K?QVBTLBLMCGGF9HLM
1	10	?7??9BFGBQFB94K?QVBTLBLMCGGY9HLM
1	11	?7??9BFGBVFB94K?QVBTLBLMCGHF9HLM
1	12	?7??9BFGBZFB94K?QVBTLBLMCGHY9HLM
2	1	?7??9BFGB3FB94K?QVBTLBLMCGJF9HLM
2	2	?7??9BFGB7FB94K?QVBTLBLMCGJY9HLM
2	3	?7??9BFGCBFB94K?QVBTLBLMCGKF9HLM
2	4	?7??9BFGCGFB94K?QVBTLBLMCGKY9HLM
2	5	?7??9BFGCLFB94K?QVBTLBLMCGLF9HLM
2	6	?7??9BFGCQFB94K?QVBTLBLMCGLY9HLM
2	7	?7??9BFGCVFB94K?QVBTLBLMCGMF9HLM
2	8	?7??9BFGCZFB94K?QVBTLBLMCGMY9HLM
2	9	?7??9BFGC3FB94K?QVBTLBLMCGNF9HLM
2	10	?7??9BFGC7FB94K?QVBTLBLMCGNY9HLM
3	1	?7??9BFGDBFB94K?QVBTLBLMCGPF9HLM
3	2	?7??9BFGDGFB94K?QVBTLBLMCGPY9HLM
3	3	?7??9BFGDLFB94K?QVBTLBLMCGQF9HLM
3	4	?7??9BFGDQFB94K?QVBTLBLMCGQY9HLM
3	5	?7??9BFGDVFB94K?QVBTLBLMCGRF9HLM
3	6	?7??9BFGDZFB94K?QVBTLBLMCGRY9HLM
3	7	?7??9BFGD3FB94K?QVBTLBLMCGSF9HLM
3	8	?7??9BFGD7FB94K?QVBTLBLMCGSY9HLM
3	9	?7??9BFGFBFB94K?QVBTLBLMCGTF9HLM
3	10	?7??9BFGFGFB94K?QVBTLBLMCGTY9HLM
3	11	?7??9BFGFLFB94K?QVBTLBLMCGVF9HLM
3	12	?7??9BFGFQFB94K?QVBTLBLMCGVY9HLM
3	13	?7??9BFGFVFB94K?QVBTLBLMCGWF9HLM



Ob der "offizielle" Cheat auch diese Möglichkeiten eröffnet?

mit dem Levelanwahlpaßwort versorgt, das sinnigerweise noch dazu **GOLVL__** (=Go Level+Levelnummer) heißt. Ihr müßt wirklich nur GOLVL gefolgt von einer Levelnummer zwischen 1 und 33 eingeben und danach auf *Accept* gehen; die restlichen 25 Stellen könnt Ihr getrost frei lassen. "GOLVL34" setzt Euch gleich bei der letzten Alien Queen ab, und mit "GOLVL35"erblickt Ihr den Abspann. Das beste an diesem Cheat ist übrigens, daß er auch bei der Pal-Version funktioniert.

Desweiteren haben die Programmierer bei der finalen Version ebenso einen ultimativen Cheat, den sogenannten "Pinky-Cheat" eingebaut. Mal sehen, ob ihn bis zur nächsten Ausgabe schon jemand geknackt hat. Unser Screenshot stammt übrigens noch von der US-Vorversion.

Sony Playstation

Criticom



Jörg Herwarth aus Solingen hatte schon Ende letzten Jahres die korrekten Leveldaten für jeden Kämpfer rübergefaxt – viel viel zu früh, aber bei uns geht ja bekanntlich nix verloren, ein erster Platz schon gar nicht!

Dayton
2. Level:SIER 3. Level:ETER
Delara
2. Level:PHAN 3. Level:KING
Demonica
2. Level:GONE 3. Level:WORL
Exene
2. Level:SPHE 3. Level:WING
Gorm
2. Level:CHAM 3. Level:MARV
S.I.D.
2. Level:ODTH 3. Level:BATM
Sonork
2. Level:PLAY 3. Level:CHRO
Yenji
2. Level:SPID 3. Level:STAR



Das Intro ist nicht gerade typisch für ein Beat'em Up

Sony Playstation

Cyberia

Helge Schraven aus Oberhausen hat auf seinem Weg zum Spiel-Ziel folgende Paßwörter eingesammelt:

1	RICK DOCK
2	MEET GIA
3	SKEET SHOOT
4	BIG KISS
5	GOING UP
6	EASY RIDE
7	OPEN OCEAN
8	ISLAND RUN
9	VALLEY RUN
10	PORT FLYBY
11	UNDERGROUND
12	PIT STOP
13	ICE SCREAM
14	COLD FEET
15	SLICEOMATIC
16	NOT FRIENDS
17	LISTEN IN
18	GENIUS
19	RED LIGHT
20	DRUG STORE
21	UNSAFE DOOR
22	GRAFFITI
23	YOU WITH ME

Super Nintendo

Full Throttle Racing

Ein sehr bescheidener Einsender, dem die erspielten Paßwörter wichtiger waren, als sein werter Name, zeichnet für die Codes auf der rechten Seite verantwortlich (melde Dich bitte nochmal, vielleicht existierte ja ein Beipackzettel, der bei uns nur verlorenging).

Code 1	BBBBBBBMCMBFCHBTBNBLBFBHBBBJBBJP
Code 2	BBBBBBBPMFBGFNCNCBBRBJBNBBBJBB3R
Code 3	BBBBBBCCJFBHGTFHCNCCBPBNBBBJBBBM
Code 4	BBBBBBCFMFBJJBGBFBCMBWBNBBBJBBJR
Code 5	BBBBBBCHBMBLLHGTFNCWCCBNBBBJBBFC
Code 6	BBBBBBCHJFBMMNHNGBFGCJBNBBBJBBBG
Code 7	BBBBBBCJGHMBNNTJHGNFPCBNBBBJBBRT
Code 8	BBBBBBCMFFBPOBLBHBFSCWBPBBBJBBWW
Code 9	BBBBBTBFCFBORBLOHMGHFBCGBBBJBB5N
Code 10	BBBBBTBFGFBATHMLH5GGFHCGBBBJBBHT
Code 11	BBBBBTBGJFBTWNNFJMGSFMCLBBBJBCOF
Code 12	BBBBBTBHJFBW3TN3JSHJFRCLBBBJBCWL



Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, die dicke Ente kommt noch" (Quaak, Quaak). Wie recht sie doch alle haben. Es ist wieder soweit:



Doktor, Doktor

Konami bewies auf der letzten Nürnberger Spielwarenmesse, daß man Marketing auch mit einem humorigen Touch betreiben kann. Deren Werbeagentur hatte nämlich ein recht witziges Konzept für die kränkelnden Frankfurter entworfen. Der Konami-Messestand wurde einer Arztpraxis nachempfunden (Umsatzklinik genannt), Hauptakteur war Doktor Ernst, der die steifen Einkaufsmanager der großen Warenhausketten zu Konsultationen lud. Da das Videospielende Volk von derartigen PR-Gags in der Regel sonst gar nichts mitbekommen würde, drucken wir den hübschen Schnappschuß links einfach mal so ab. Gut gemacht, Konami, hat uns doch sehr amüsiert und gefallen!

RAT & TAT

Preisfrage

Ich habe leider nicht die geringste Vorstellung von den Preisen für Arcade-Automaten. Könnt Ihr mir sagen, in welcher Preisklasse sie sich bewegen?

Holger Kellerbauer, Oer-Erkenschwick

Schwierige Frage – es kommt darauf an, was Du unter einem "Automaten" verstehst. Die meisten Geräte, die in den Spielhallen stehen, setzen sich aus dem eigentlichen Automaten und der Spieleplatine zusammen. Dabei ist der Automat nicht mehr, als ein Fernseher mit Audio-Verstärker und Kontrolleinheit (Joystick, Wumme oder Lenkrad). Das Spiel ist zumeist in Chips auf einer auswechselbaren Platine untergebracht. Diese Platine erzeugt Bild und Ton – ist also die "Konsole". Platinen von älteren Spielen gibt's auf dem Gebrauchtmarkt schon um die 100 Mark. Die aktuellen Spielhallen-Hits bewegen sich im Bereich zwischen 3000 und 7000 Mark (nur für die Platine). 3000 Mark zahlt man für eine Platine, die in ihrer Hardware mit der Playstation identisch ist. Was das ganze so teuer macht, ist die Tatsache, daß die Spiele nicht auf billigen CDs gespeichert sind, sondern eben in sündhaft teuren Chips Platz finden müssen. Der Automat bewegt sich etwa in der selben Preisregion. Es kommt wieder darauf an, wie aufwendig er konstruiert ist. Ein Automat mit frei beweglicher Pilotenkapsel (z.B: G-Loc) oder Rennwagen-Cockpit, ist sicher nicht unter 5000 Mark zu haben, eine Kiste in Grundausstattung kriegt man aber sicher auch für 3000 Mark oder weniger. Für den Heimgebrauch empfielt sich ein kompaktes Platinenabspielgerät, an das Du die Platine, ein Joyboard, den Fernseher und ggf. die Stereoanlage anschließen kannst. Die meisten Platinen folgen heutzutage mit ihren Anschlüssen dem "Jamma"-Standart und sind somit an ein Abspielgerät anschließbar.

Playstation aktiv

Kann ich die Playstation an Aktivboxen anschließen? Ich möchte die Kiste nämlich als CD-Spieler benutzen. Wenn das nicht so einfach einfach geht, kann ich dann das Chinch-Kabel von meinem Super Nintendo nehmen, den grauen Stecker abzwicken und die blanken Enden mit Lüsterklemmen (oder so) an die Aktivboxen anschließen?

René Boyke, Dortmund



"Blanke Enden zwirbeln" ist immer Pfusch, davon solltest Du tunlichst die Finger lassen. Was Du wieder nicht geschrieben hast, ist, was Deine Aktivboxen für Eingänge haben. Da solche Boxen ja mit Verstärkern bestückt sind, müssen sie in jedem Fall einen Eingang für Audio-Signale haben. Entweder sind das Chinch-Eingänge, fünfpolige DIN-Anschlüsse oder "symmetrische" Eingänge im dreipoligen "Canon"-Format. Bei Chinch genügt ein normales Chinch-Kabel (von ausreichender Länge), mit dem Du die Eingänge der Boxen mit der roten und weißen Buchse der Playstation verbindest. Hast Du DIN-Anschlüsse, brauchst Du einen Adapter von DIN-Stecker auf Chinch-Kupplung. Du verbindest dann "Rot-Weiß" von der Playstation mit "Gelb-Schwarz" an den Boxen. Sollten Deine Boxen symmetrische Eingänge besitzen, brauchst Du eine zusätzliche elektronische Schaltung (eine pro Kanal), die aus dem asymmetrischen Chinch-Signal (Signal & Masse) ein symmetrisches (Plussignal & Masse & Minussignal) macht. Falls das der Fall sein sollte, wäre es wohl das Beste, Du bringst die Boxen in eine Radio-/Fernsehwerkstatt und läßt die Teile dort auf Chinch umbauen.

Das Rätselraten um den elenden Playstation-Wärmefehler geht in die dritte Runde und es scheint so, als würden wir der Lösung endlich ein gutes Stück näherkommen. Möglicherweise ist die heiße Kiste ja für Marathon-Zocker wie Euch einfach nicht zäh genug...

Heißes Thema

Daß die Playstation nach längerem Betrieb bei manchen Spielen zu anscheinend temperaturbedingten Ruckeleien neigt, haben wir ja schon mehrfach dargestellt. Anscheinend hat diese mit der Software nichts zu tun. Dazu erreichte uns folgendes Fax der Firma GT Elektronic (aus der Schweiz):

Der Fehler liegt am Laufwerk. Wir haben bereits einige Dutzend repariert. Jede Konsole, bzw. jedes Laufwerk wird früher oder später einmal aussteigen. Spielzeiten von mehr als vier Stunden führen zu einer sehr starken Erwärmung (durch das Netzteil). Das Laufwerk wird heiß und dies führt zu Abnutzungen, sogar Rillen. Deshalb läuft der Schlitten nicht mehr ruhig, was wiederum zu Aussetzern oder gar Systemabstürzen führt. Da hat Sony leider am falschen Ende gespart. Das Laufwerk kostet etwa 10 Dollar und ist damit absolut "Low Cost". Man sollte daher am Tag maximal ein bis zwei Stunden spielen und sonst das Netzkabel der Konsole ausstecken. Mit dem Ein/Ausschalter wird nur die Spannungsversorgung der Platine abgeschaltet, nicht aber das Netzteil (welches dann "weiterheizt", die Red.).

Logischerweise fällt jede Playstation irgendwann aus. Jedes mechanische Gerät geht irgendwann kaputt, das nennt man dann Verschleiß. Sony selbst meint zu dieser Fehleranalyse:

Die Anzahlt der Playstations, die zur Reparatur eingeschickt werden, ist äußerst gering. Davon hat nur die Hälfte Fehler, die mit erhöhter Temperatur zusammenhängen. Sony empfielt beim Spielen darauf zu achten, daß die Playstation frei und gut belüftet steht. In keinem Fall sollten die Lüftungsschlitze an der Gehäuseseite abgedeckt werden. Treten dann doch einmal Fehler beim Betrieb der Playstation auf, könnt Ihr das Gerät gern zum Sony Customer Service zur Reparatur schicken. Übrigens werden keine importierten Playstations repariert.

Soviel von Sony selbst. Ich persönlich möchte Euch raten, keinesfalls selbst Hand an das Playstation-Laufwerk zu legen. Bockmist ist schnell gebaut und damit auch die Garantie erloschen.

Slow Motion

Sag mal, ist das wahr? Jedes Spiel, ob für Sony oder Super Nintendo, läuft in der PAL-Version um 20% langsamer? Was haben 50Hz Wechselstrom mit der Prozessortaktfrequenz zu tun? Sollte gar Ridge Racer in unserem geliebten Europa nur mit 80-prozentiger Geschwindigkeit laufen?

Rupert Mayr, Enns

Daß ausländische (NTSC-) Fernseher 30 Bilder pro Sekunde zeigen und einheimische (PAL) "nur" 25, dürfte inzwischen bekannt sein, oder? Wo kommen denn die Bilder her? Richtig, aus der Konsole und die muß ja schließlich die Grafik berechnen. Daß die grafische Leistung einer NTSC-Konsole also 20% höher sein muß, als die des PAL-Geräts, da sie ja fünf Vollbilder pro Sekunde mehr schaffen muß, leuchtet wohl ein. Ebenso muß auf dem Datenträger auch die entsprechende Informationsmenge vorhanden sein (für 30 Bilder pro Sekunde, Ihr erinnert Euch?). Soll ein Spiel in gleichbleibender Geschwindigkeit auf einer PAL-Konsole laufen, muß man also nur die grafischen Aufgaben um ein Fünftel reduzieren. Das ginge am einfachsten, wenn man das ganze System auf 80% der NTSC-Geschwindigkeit herunterbremst und auch die Daten auf dem Speichermedium entsprechend reduziert. Läuft nun ein NTSC-Spiel (mit Information für 30 Bilder pro Sekunde) auf einer PAL-Konsole (die ja nur 25 Bilder pro Sekunde ausgibt), dauert es eben entsprechend länger (nämlich 1,2 Sekunden), bis die 30 Bilder verarbeitet wurden. Andersherum benötigt eine NTSC-Konsole nur 0,8 Sekunden, um die 25 Bilder eines PAL-Spiels darzustellen. Einfach ausgedrückt: Ein NTSC-Spiel läuft auf einer PAL-Konsole langsamer als normal und ein PAL-Spiel auf einer NTSC-Konsole schneller als normal. Das ist alles aber rein rechnerisch. In Wirklichkeit sind die Unterschiede sicher nicht ganz so groß, da in der Rechenleistung eines Systems immer ein paar Reserven stecken.

Auszeit

Vor kurzem habe ich mir das Spiel Striker 96 und das "Ascii-Joypad" für meine Playstation gekauft. Als ich mit meinem Bruder zusammen spielen wollte, ging es einfach nicht. Nach einigen mißlungenen Versuchen probierte ich, gegen den Computer zu spielen – auch nix. Sobald der Schiedsrichter das Spiel anpfeift, ruckeln die Spieler gar fürchterlich. Ist das Spiel defekt, oder ist es das Joypad?

Stefan Müller, Zürich

Also, wenn Dein Ascii-Pad so aussieht wie unser Ascii-Pad, dann solltest Du vielleicht mal den Schalter neben der Start-Taste probieren. Damit kann man nämlich die Zeitlupenfunktion abschalten. Ansonsten würde ich darauf achten, daß alle Auto-Feuer-Schalter auf "Aus" stehen. Sollte das nicht helfen, würde ich das Joypad (samt Spiel) zu dem Händler schleifen, bei dem Du es gekauft hast. Der soll's doch gefälligst selber probieren und dann umtauschen.

Offline-Online

Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht für Mailbox-Junkies. Die schlechte zuerst: Unsere VIDEO-GAMES-Mailbox ist endgültig gestorben (hauptsächlich aus zeitlichen Gründen). Die gute Nachricht: Demnächst wird die VIDEO GAMES ganz offiziell im Internet vertreten sein. Die Internet-Adresse lautet dann "http://www.magnamedia.de". Dort findet Ihr auch die POWER PLAY und andere Magazine aus unserem Verlag. Näheres erfahrt Ihr, sobald die Pages fertig sind.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

MAILOMANIA

Vergrault

Was ist bloß aus Nintendo geworden? Nach und nach verscherzen sie sich's wirklich mit jedem. Mit Euch ist der Marktführer anscheinend ganz schön im Clinch – warum sonst sind keine Nintendo-Anzeigen mehr im Heft? Der Nintendo-64-Bericht war nun wirklich nicht extrem Nintendo-feindlich geschrieben, sondern stellte vielmehr die Wahrheit in den Vordergrund. Das Nintendo 64 hebt sich bisher in keinster Weise von den anderen Next-Generation-Konsolen ab. Nintendo hatte dafür ein Riesenzugpferd, das der Konkurrenz vorentahlten blieb – Exklusiventwicklungen aus dem Hause Squaresoft. Wie um alles in der Welt konnte Nintendo nur einen Hersteller von Millionensellern einen Korb verpassen (oder war's andersrum)? Sony lacht sich jedenfalls mit Final Fantasy 7 bereits ins Fäustchen, weitere Toptitel werden vermutlich folgen. Wen vergrault Nintendo als nächstes? Konami, Capcom, EA, Enix oder gar das Herz des Konzerns, Shigeru Miyamoto?

Thomas Grill, Rosenheim

So weit wird es dann wohl doch nicht kommen. Vielleicht hat Square entdeckt, daß sich inzwischen mit Saturn- und Playstationspielen auch ganz gut Geld machen läßt. Nintendos Forderung, daß Square ausschließlich für Nintendo programmieren soll, kam da wohl nicht mehr so gut an. Außerdem, so Square, biete das N64-Modul zuwenig Platz für die tollen Grafiken von FF7.

PS vs. Saturn

Das ist wie RTL gegen SAT1. Mal ist der eine besser, mal der andere – alles reine Geschmackssache. Von mir aus können sich die konkurrierenden Firmen "die Hölle heiß machen", nur sollten die Freaks nicht den selben Fehler begehen. Damals waren die Amiga-User gegen die Atari-ST-User, alle zusammen gegen die PCs und jeder gegen jeden. Der Spaß steht doch schließlich im Vordergrund. Jeder sollte jedem sein Vergnügen gönnen, egal, welches System er besitzt. Es gibt nichts, was nicht sowohl Vor- als auch Nachteile hat.

Stefa Pascharat, Goslar

Wenn ich solche Briefe kriege, freue ich mich jedesmal tierisch, weil wieder einer mehr begriffen hat, worum es hier wirklich geht. Die "beste Konsole" gibt es nicht. Wär ja auch noch schöner – dann könnten alle anderen einpacken, wir hätten ein schickes Monopol und Ihr wärt den Machenschaften des führenden Hersteller ausgeliefert. Ich kann mir nicht vorstellen, daß Ihr das wollt. Nintendo ist da mal wieder ein gutes Beispiel. Wißt Ihr noch, wie das alles angefangen hat? Big N versprach den Fans, daß nur die besten, von Nintendo selbst geprüften Spiele auf den Markt kommen. Gemessen an dem, was es aber an Schund für Game Boy, NES und Super Nintendo gibt, haben sie die Zügel wohl ziemlich schnell locker gelassen. Ein gewisses Maß an Vertrauen zur bevorzugten Konsole ist ja nicht verkehrt, wer sich informiert, ist jedoch immer klar im Vorteil, egal, was die Hersteller versprechen. Wer nicht genug Kohle hat, um sich alle Systeme zu kaufen (und wer hat das schon?) muß eben Abstriche machen. Es wird immer etwas geben, was an der Konkurrenz besser ist. Die Vorteile des eigenen Systems werden da leider viel zu oft vergessen. Seht's doch mal so: Ein Super Nintendo mit *Streetfighter*, *Yoshi's Island*, *Super Mario Kart* und *Super Bomberman* kostet etwa genausoviel wie eine Playstation ohne Spiel. Was macht denn da mehr Spaß?

Neurotisch

Wißt Ihr denn schon, wieviele Kombinationen es insgesamt bei der "Zahlenneurose" (Gewinnspiel in der VG 3/96) gibt? Vier, quadro four,...! Das herauszufinden, hat gar nicht solange gedauert. Wozu gibt es schließlich Pentiums? Und wozu gibt es Turbo Pascal? Wozu Informatiklehrer? Wozu Freunde? Keine Ahnung, deshalb zurück zum Thema:

Ich wollte Euch mal zeigen, wie aufgeweckt Eure Leser sein können und steckte meinen Kopf in Bücher, fragte meine Informatik- und Mathematiklehrerin sowie meine Freunde. Ziel war es, ein Programm zu erarbeiten, das sämtliche Kombinationen entwickelt und sie in Hinsicht auf die Aufgabe überprüft. Insgesamt gibt es derer 362880 (9! = 9 Fakultät) – das war schon mal einfach. Diese muß man jetzt nur noch schön geordnet durchgehen. Tage des Nachdenkens folgten, bis ein Freund von mir die Erleuchtung hatte. Also ran an den Computer und fesch drauflosprogrammiert. Eine Stunde später stand das Programm, wobei ich zugeben muß, daß ich ganz am Schluß nicht



Es ist einfach schön, wenn man hinter die Geheimnisse der Videospiele-Branche kommt und endlich begreift, daß es für einen selbst eigentlich nur um das eine geht: Um Spielspaß. Außerdem lösen wir die Zahlenneurose auf.

FORUM

Videospielekonsolen kosten ja einen Haufen Kohle. Wie Ihr das finanziert, hatten wir ja schon. Was uns diesmal interessiert, ist, wofür Ihr Euer Hobby haltet. Manch einer spielt "nur", andere kaufen sich Fachmagazine, besuchen Messen und basteln sogar selber an ihrer Konsole herum. Die Palette reicht ja vom LCD-Pocket-Game bis hin zum hochgezüchteten Nintendo 64. Ein Pocket-Game kann man getrost noch als Spielzeug bezeichenen, aber wie steht's mit den leistungsfähigen "Grafik-Rechnern", die moderne Konsolen ja sind? **Haltet Ihr Eure Konsole für ein Spielzeug, ein Hobby oder gar eine Lebensaufgabe? Hat das Wort "Spielzeug" durch das Aufkommen von Videospielen eine neue Bedeutung erhalten?** Schreibt mir doch mal, wie Ihr Videospiele einstuft und zu welcher Gruppe von "Zockern" Ihr Euch zählt.

mehr viel mit der Programmierung der Kombinationen zu tun hatte. Bis jetzt hat es mein Freund noch nicht geschafft, mir genau zu erklären, wie er es geschafft hat, alle Kombinationen durchzugehen. Hier die Ergebnisse:

Lösung 1:
2 7 3
5 4 6
8 1 9

Lösung 2:
3 2 7
6 5 4
9 8 1

Lösung 3:
2 1 9
4 3 8
6 5 7

Lösung 4:
1 9 2
3 8 4
5 7 6

Alexander Lehmann, Hamburg

Respekt! Eure Lösungen sind vollständig und richtig – leider wart Ihr nicht bei den gezogenen Gewinnern. Trotzdem "Danke!" für den tollen Brief. Auf die vier Lösungen sind auch etliche andere gekommen – durch viel Ausprobieren, etwas Logik, und das vermutlich schneller als Ihr. Wie man an ein Problem herangeht, steht eben nicht immer im günstigen Verhältnis zum Aufwand. Um ehrlich zu sein: Ich hätte es sicher auch mit dem Computer probiert (und mir vermutlich die Zähne ausgebissen). Merkwürdigerweise gehört sogar eine Erstklässlerin zu den glücklichen Gewinnern. Es ist schon erstaunlich, daß Siebenjährige heutzutage bereits mit dreistelligen Zahlen rechnen können...

Die Lederjacken gehen an:
Peter Metz aus Wuppertal, Roland Seidl aus München, Heiko Loosmann aus Hamburg, Klaus Hilpert aus München und Jan Auracher aus Spielberg.

Die Jeans-Jacken gehen an:
Stefan Hestermeyer aus Wallenhorst, André Kuhnig aus Mosbach, Philip Copony aus Gammertingen, Peter Müllen aus Obersulm und Jan Karpinski aus Nürnberg.

T-Shirts kriegen:
Christian Frey, Dieter Krüger, Franz-Josef Holz, Frank Lolide, Sven Welk, Christopher Gresse, Stefan Rupp, Amin Chalabi, Mario Keplinger und Regine Hoffmann (für Vanessa).

Laufen demnächst "verkappt" durch's Leben:
André Müllers, Christoph Futter, Thomas Simmat, Daniel Kummer, Mathias Meyer, Simon Schmitz, Frank Trampenan, Sebastian Kreutzberger, Georg Lehermaier und Jakob Schäfer
Die Klamotten müßten die Gewinner in den nächsten Tagen erreichen. Viel Spaß damit.

Zersetzt

Ahh! Gepriesen sei der Herr! Mein Flehen wurde erhört. Vorbei sind die Zeiten, in denen ich versuchte, mit einer Pinzette die dünnen Seiten umzublättern, da mein Speichel diese sonst zersetzt hätte. Jaja, ich erinnere mich noch, als wäre es im Januar gewesen (gut, es war im Januar) und es regnete in Strömen. Ich kam gerade mit der neuen VG aus dem Supermarkt und hüpfte und rollte mich um jedem Regentropfen zu entwischen, aber als ich zu den Nintendo-64-News kam, geschah das Unfaßbare: Ein dicker Regentropfen landete auf dem Haupt von Mario. Ich versuchte ihn wegzuwischen, aber das einzige, was ich wegwischte, war ein Stück der Seite, welche an meinem Finger klebte. Zum Glück sind diese Zeiten jetzt vorbei, denn jetzt gibt es Seiten, die man auch anfassen kann. Danke! Danke!

Kai Pinske, Sotterhausen

Bitte! Bitte! Freut uns, daß das "Klopapier" ankommt. Wir verhandeln bereits mit der Verlagsleitung wegen des Drucks auf Vierlagigem. Oder wie wär's mit Feuchtfilm? Wie dem auch sei, neues Papier hin oder her, auch wenn die Video Games jetzt saugfähiger ist, solltet Ihr sie besser trotzdem im Trockenen lesen.

Konsole vs. PC

Es ist schon richtig, daß viele, zum Teil sehr gute Konsolenspiele derzeit auch für PCs umgesetzt werden. Andererseits sieht's doch so aus: Hitspiele wie Civilisation, Populous, Discworld, Descent, Cyberia, Monkey Island, (bekannte 3D-Labyrinthspiele) usw. stammen doch alle vom PC. Also meckert nicht immer über irgendwelche Umsetzungen. Der PC und die Konsolen bestehen schon seit Jahren nebeneinander und werden es auch in Zukunft tun.

André Meier, Cham (CH)

Ja hee! Wer meckert denn hier? Ihr seid es doch, die den PC-Freaks die Konsolen-Highlights nicht gönnen. Wenn ein gutes Spiel möglichst viele Leute erreicht, kann uns das doch nur freuen (Spielspaß ist ja schließlich unsere Mission). Wir kümmern uns zwar nur um Konsolen, aber nicht deswegen, weil wir PCs nicht mögen. Jeder von uns hat seinen Rechner daheim und da wird auch drauf gezockt (wenn sich's lohnt). Ich versteh's nicht – Dackelzüchter halten zusammen, Briefmarkensammler tauschen friedlich ihre Marken, sogar Motorradfahrer grüßen sich. Nur die Spieler spalten sich in diverse Lager (Playstation, Saturn, PC, usw.) und können sich nicht leiden. Irgendwas versteht so manch ein Zocker bei der Ausübung seines geliebten Hobbys wohl falsch, sonst würde er sich nicht immer über andere ärgern.

Forum 3/96

Grundsätzlich kaufe ich keine Videospiele, die auf einem Film basieren. Eine Ausnahme muß ich jedoch bei Alien Trilogy machen. Ich würde mir bestimmt mehr Filmumsetzungen kaufen, wenn diese mehr als 80% hätten. Das meiste, was an Filmumsetzungen kommt, ist aber ziemlicher Schrott. Bei einem Spiel wie Power Rangers wissen die Entwickler eh, daß sie damit gezielt auf die Altersgruppe zurückgreifen, die Comics liest. In diesem Alter (zwischen sechs und zwölf Jahren) interessiert man sich nicht dafür, ob das Spiel abwechslungsreich ist, Hauptsache Power Rangers.

Peter Franke, Biberach

Ich lese auch gern Comics, mag *Power Rangers* beispielsweise aber gar nicht. Ein „Calvin&Hobbes-Adventure" wär da schon interessanter. Außerdem würde es mich wundern, wenn jüngere Spieler anspruchsloser wären.

Ich persönlich werde wohl nie in die Versuchung kommen, mir eines dieser Pseudo-Spiele zu kaufen. Für mein bevorzugtes Genre Rollenspiele gibt's nämlich keine passenden Filme. Ich kenne da aber einige Leute, die sich öfter den letzten Disney-Kitsch oder die Star-Trek-Spiele holen. So ein schnödes Jump'n'Run mit mäßigen Grafiken reizt mich wirklich nicht. Ich kann auch die Leute nicht verstehen, die sich solche Spiele als Fan-Artikel kaufen, um ihre vergötterten Helden auch mal auf der Mattscheibe anhimmeln zu können. Vielleicht versteht das nur ein echter Fan. Sollte ich mir jemals ein „Spiel zum Film" kaufen, müßte es schon ein Film mit Keanu Reeves oder Brad Pitt sein.

Anja Klaucke, Münster

Ist sie nicht einfach süß? Erst gegen Lizenzen meckern, aber wenn das Idol dabei ist, (schmacht) sieht die Sache plötzlich ganz anders aus...

Ich denke, ich kann Eure zwei Fragen mit einer Antwort abhandeln: Ich kaufe mir meine Playstation-Spiele nur, wenn sie von Euch mehr als 85% Spielspaß bekommen. „Tolle-Namen-Spiele" kriegen ja maximal 50-60%. Das beste Beispiel ist ja wohl Power Rangers – The Movie mit 9%. Ich denke, Leute die solche Spiele kaufen, sind irgendwo gegengelaufen. Ist doch verrückt, einen Hunderter hinzublättern, nur weil die Power Rangers vom Cover lächeln.

Dominik Stein, Steffenberg

*Ich kaufe Spiele wegen Eurer Bewertung, und der Name ist mir sch***-egal.*

Tobias Fuchs, Kufstein

Äh, das nenn ich mal „kurz und deutlich"...

Ich gebe zu, daß ich oft darüber nachdenke, mir ein solches Spiel zu kaufen, wenn der Film cool war. Man erkennt Szenen aus dem Film wieder. Das macht wohl den größten Reiz aus. Ich denke aber auch, daß das jetzt nachlassen wird, da die 16-Bit-Systeme so langsam aussterben. Die Next-Generation-Konsolen kann sich ein Sechsjähriger (auf diese Altersgruppe zielen solche Spiele ja ab) nur leisten, wenn er mit der Nase im Boden gebohrt und auch Öl gefunden hat.

Matthias Jendraszek, Wasweißichwoher

Ich habe mir schon einmal ein schlechtes Spiel aufgrund des Namens gekauft. Das war damals Home Alone für das Super Nintendo (würg), und seitdem lese ich regelmäßig Videospielezeitschriften und habe auch keinen Fehlkauf mehr getätigt. Es ist natürlich reizvoll, die Aliens aus dem Film zu Hause auseinandernehmen zu können. Ich würde aber jedem raten, sich vorher zu informieren, ob das Spiel sein Geld auch wert ist. Ähnlich wie bei Schlagwörtern wie „Multimedia", fallen uninfornierte Käufer auf bekannte Namen herein. Das ist schade, aber solange miese Lizenzspiele gekauft werden, werden die Hersteller auch nicht mit der Programmierung von solchem Schwachsinn aufhören. Allerdings gibt es da noch ähnliche Probleme: Da wären Spiele, die sich auf bestimmten Systemen bereits einen hervorragenden Ruf verdient haben und sich dann aufgrund des guten Namens auch auf anderen Systemen verkaufen (z.B. FIFA 96 auf 32X). Auf der anderen Seite sind die Spiele, die von Fachmagazinen bereits vor dem Erscheinen hochgepuscht werden, so daß man sich bei solchen Spielen den Namen schon eingeprägt hat, bevor es sie überhaupt gibt (z.B. Rise Of The Robots).

David Mayr, Linz

Das Geld, das die Hersteller für Lizenzen ausgeben, sollte man lieber in die Entwicklung investieren. Was bringt mir ein Spiel mit dem Titel eines Kinoerfolges, wenn die Spielbarkeit außer acht gelassen wird? Für mich ist nichts schlimmer, als ein Spiel, das die Kulissen und Hauptfiguren meines Lieblingsfilms enthält, aber vom Spielspaß her in den untersten Kategorien herumgeistert. Die Lizenzprodukte sind in der Form, wie sie zur Zeit vermarktet werden, fast überflüssig und oft genug ein Betrug am Käufer.

Arne Nissen, Hamburg

Ich würde nie ein Spiel nur wegen eines Namens kaufen (es sei denn, es steht "Mario" oder "Bomberman" drauf). Meist wird die Lizenz teuer eingekauft, aber für die Spieleentwicklung bleibt dann kein Geld oder keine Zeit (Aktualitätsprobleme bei Kinofilmen). Zwar bestätigen Ausnahmen die Regel (z.B. Aliens auf dem Super Nintendo), man kann jedoch davon ausgehen: Je bekannter der Name, desto schlechter das Spiel. Die Hersteller haben es doch gezielt auf Eltern und Kinder abgesehen, die es nicht besser wissen oder nicht wissen wollen.

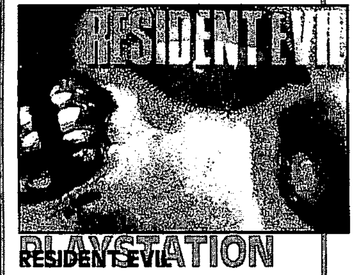
Florian Seidel, Bürstadt



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München



PLAYSTATION
ALIEN TRILOGY



PLAYSTATION
RESIDENT EVIL



PLAYSTATION
STREET FIGHTER ALPHA

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken
DM 37.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally
DM 42.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.
Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	549.00
Action Replay Pro dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Alien Trilogy pal	99.90
Alone in the Dark II dt	89.90
Casper dt	99.90
Defcon 5 dt	89.90
Descent dt	99.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Extreme Pinball dt	99.90
FIFA-Soccer´96 dt	99.90
Hi-Octane dt	*49.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	*69.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Magic Carpet dt	99.00
Mickey´s Adventure dt	89.90
Myst dt	89.90
NBA-In the Zone dt/us	je 89.90
Need for Speed dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Ran-Soccer dt	89.90
Rayman dt	89.90
Resident Evil us	119.90
Ridge Racer dt/us	je 89.90
Ridge Racer Rev. us	119.90
Road Rash dt	99.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault dt	99.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Street Fighter Movie dt	*39.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk II dt	99.90
Toshinden II us	119.90
Total NBA dt	99.90
Viewpoint dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	*69.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Action Replay Pro	99.90
Action Replay PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Blazing Tornado jp	*69.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
D dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90
FIFA-Soccer´96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters ´95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei jp	139.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Pretty Fighter X	*39.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sagaia jp	149.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Slam Dunk jp	*59.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden Remix dt	109.90
Vampire Hunter jp	149.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter Graphics	59.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	89.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

ALLGEMEINES

Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch ~~weitere Artikel auf Lager.~~ Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	139.90
Mega Man 7 dt	*49.90
Mega Man X 3 dt	109.90
Secret of Evermoore dt	119.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Toy Story us	109.90
War 2410 us	139.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Fatal Fury IV	129.90
King of Fighters´95	*99.90
Pulstar	*99.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90

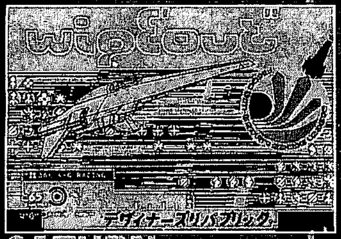
3DO

Bladeforce us	*29.90
Gex us	*19.90
Q us	*19.90

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



SATURN
PANZER DRAGOON II



SATURN
WIPEOUT



SATURN
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342



Nachdem der Erscheinungstermin des Nintendo 64 auf den 23. Juni verschoben wurde, wächst in Japan die Verwirrung. Hier ist der neueste Stand.

Offizielles

Am 8. März gab Nintendo auf der New-Shoshinkai-Pressekonferenz bekannt, daß der Verkaufsstart des Nintendo 64 um weitere zwei Monate verschoben wird. Zudem erhielten alle Zeitungs- und Zeitschriftenredaktionen ein Rundschreiben, worin auch die Gründe für diese aber-



Nintendo-Werbung: Programmierer gesucht



Das offizielle Rundschreiben vom 8.März diesen Jahres

malige Verzögerung erklärt wurden. Zum ersten fehlt es an der notwendigen Menge an Prozessoren und zum zweiten gab es Probleme bei der Entwicklung des N64-Spiels *Super Mario 64*, das zusammen mit *Pilot Wings 64* und dem Japano-Brettspiel *Saikyou Habu Shogi* ebenfalls am 23. Juni erscheint. Großhändler können ab dem 21. April die Konsole vorbestellen (was bedeutet, daß auch Endkunden an diesem Tag bestellen können), und schließlich werden ab

Am 23.Juni sollen in Japan die ersten 500 000 Geräte ausgeliefert werden.



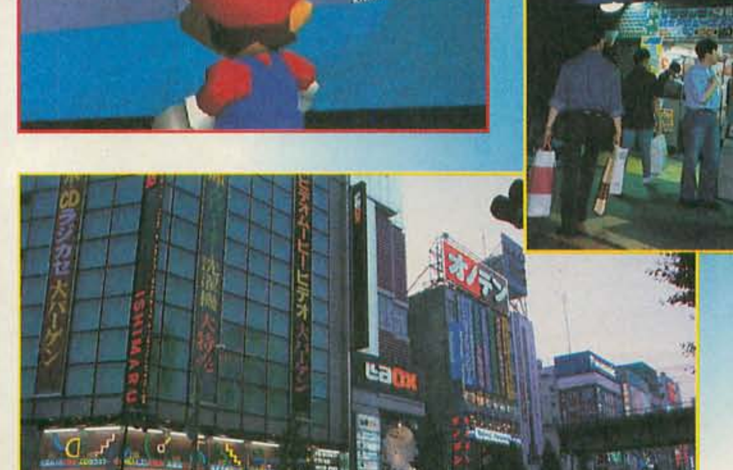
dem 1. Juni Vorführgeräte zusammen mit *Super Mario 64* in den einzelnen Nintendo Vertragsgeschäften ausgestellt. Ebenfalls angekündigt wurde *Super Mario RPG 2*, wofür in Japan eine große Werbekampagne gestartet wurde

Inoffizielles

Es ist kein Geheimnis mehr, daß der Großteil der Kleinhändler nicht so sehr erpicht ist, *Nintendo 64*-Geräte zu verkaufen. Zum ersten liegt es daran, daß keine Mengenbestellungen bei den Großhändlern (=Shoshinkai) möglich sind, und zum zweiten werden die sog. Nintendo-Vertragsgeschäfte (Kaufhäuser, Elektro-Discountgeschäfte) bevorzugt behandelt. So kann es passieren, daß ein Kleinhändler 100 *Nintendo 64* bestellt, letzlich jedoch nur 10 erhält. Dies erklärt auch die gelegentlichen Schlangen vor Spielegeschäften bei Erstverkaufsterminen (*Dragon Quest, Super Nintendo*). Auch die Tatsache, daß Square aus dem "Dream Team Japan" ausgestiegen ist, erschwert den Entwicklungsprozeß bei Nintendo enorm. *Super Mario RPG 2* kann zur Zeit nicht mehr weiterentwickelt werden, da ursprünglich Square den Großteil der Programmentwicklung übernehmen sollte. Nintendo hat daher eine ungewöhnliche Anzeigenkampagne gestartet, worin um Programmierer, Computergrafiker, Game-Planer sowie Sound-Composer geworben wird. Es ist wahrscheinlich, daß sich auch der Verkaufstermin für dieses Spiel nicht unerheblich verschiebt. "Alles was wir jetzt machen können, ist abwarten", meint auch der Gesamtchefredakteur von Softbank Verlag (Fachverlag für Computer- und



Dies sind die ersten Spiele fürs Nintendo 64. Das Shogi-Spiel ist nur für Japaner interessant.



Hier in Akihabara werden sich wieder Schlangen bilden

Videospielezeitschriften), Y.Kawaguchi. "Die Super Famicom (=Super Nintendo)-Spiele verkaufen sich in Japan nicht mehr. Wenn Nintendo den Zeitplan diesmal wieder nicht einhält, sind sie so gut wie aus dem Rennen". Hoffen wir, daß es nicht soweit kommt... *tet*



Third Party Publisher wollen ihre Top-Titel auf so vielen Plattformen wie irgend möglich veröffentlicht sehen; so auch im Fall von Konamis superber Bolz-Simulation

Factor Five hat die Herausforderung angenommen, das beste SNES-Fußballspiel auch für die Konkurrenz zu adaptieren. Dabei ist die Kölner Crew dank der etwas leistungsfähigeren CPU im Mega Drive noch übers selbstgesteckte Ziel hinausgeschossen: für die MD-Version wurde sogar ein Achtspielermodus kreiert. Konami gab im Wissen um die abdankende 16 Bit-Ära netterweise gleich den technisch noch ausgefeilteren zweiten Teil der ISS-Serie zum Konvertieren in Auftrag, anstatt zunächst ISS 1 zu releasen und mit dem zweiten Teil dann erst ein Jahr später rauszurücken. Obwohl in unserer Vorversion einige Spielmodi wie *Scenario* (Ihr übernehmt die Mannschaft in einem angefangenen Spiel, die sich gerade im Rückstand befindet und versucht das Ruder herumzureißen) oder *Elfmeterschießen* noch nicht spielbar waren, kann ISSD auf Segas 16-Bit-Maschine schon jetzt voll und ganz überzeugen. Eure Spieler sind gewohnt riesig gehalten, die superrealistische und mitreißende Soundkulisse trägt auch hier ihren Teil zum Spielspaß bei und das Spieltempo ist gewohnt flott. Ihr könnt Freundschaftsspiele austragen oder in der Euro- und Weltliga kicken, wobei die Namen Eurer Mannen mal wieder denen der Konami-Mitarbeiter entsprechen (Fröhlich, Kleimann, usw.) und nichts mit den echten Stars zu tun haben. Auch das kryptische Paßwortsystem wurde blauäugig übernommen, und selbst die unterschiedlichen Abmessungen der acht verschiedenen Stadien sind beibehalten worden. So gesehen ist die MD-Fassung, bis auf kleine Abstriche bei der Grafik, nahezu identisch mit der SNES-Version, die seinerzeit mit einem Prädikat belohnt wurde (Spielspaßwertung: 90%). *ds*





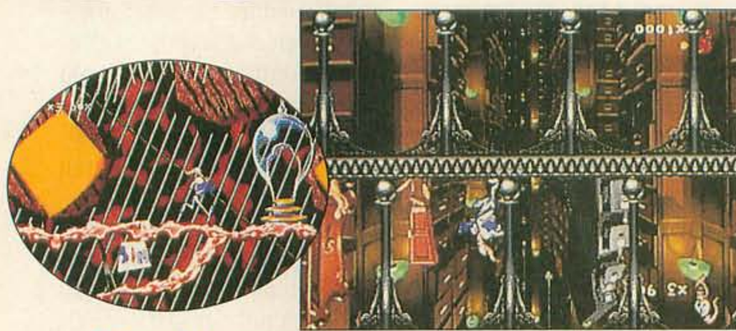
Hier wird der gegnerische Torhüter gerade noch mit ein paar Jongliereinlagen hingehalten, bevor das 3:0 für Deutschland fällt



Die Stadionleinwand kommt auch auf dem Mega Drive gut



In Japan macht Sega an allen Fronten mobil. Nach dem Erfolg von VF2 bemüht sich der blaue Riese nun um noch mehr Marktanteile. Nun soll eine Billig-Variante des Saturn folgen.





Die meisten Level in Earthworm Jim 2 stammen noch aus den 16 Bit-Versionen

Earthworm Jim 2

Für den Wurm, der über Nacht die 16 Bit-Konsolenwelt eroberte, bricht nun endlich das 32 Bit-Zeitalter an. Im zweiten Teil des Wurmabenteuers geht es wieder turbulent und witzig zu. Obwohl sich am Spielsystem im Grunde nichts geändert hat, wirkt die Animation in dieser Saturn-Variante noch flüssiger. Am Levelaufbau hat sich gegenüber den 16 Bit-Fassungen eigentlich nichts geändert. Es wurden bis jetzt nur einige neue Levels gesichtet. Aber vielleicht ändert sich das ja noch bis zur Endversion des Spieles. Noch eine Neuerung sind die verbesserten Soundtracks. Auf einen 3D-Wurm wird man wohl jedoch ein Weilchen warten müssen.

Linkle Liver Story

Bereits auf dem Markt hingegen ist *Linkle Liver Story* von Sega. Hierbei steuert Ihr das Fuchsmädchen Kitsch durch eine Märchenwelt und bewältigt Aufgaben und Rätsel in gewohnter Action Adventure-Manier. Besonders ausgeklügelt ist das Waffensystem, wobei Ihr Pflanzensamen finden müßt, um die insgesamt acht Waffen zu bekommen (wachsen aus der Erde) und danach aufzupowern. Danach geht es in die nächste Stage, wo Euch die nächsten Aufgaben und Monster erwarten. Die farbenfrohe Welt von Manam betrachtet Ihr dabei stets aus der isometrischen Perspektive. (MA)







In Linkle Liver kämpft Ihr sogar gegen Wassermelonen. Findet Ihr ein Samen, können Waffen aufgrpowert werden.



Rockman (Megaman) 8 für den Saturn sieht ziemlich buntr und detailliert aus

Rock Man 8

Capcom ist ebenfalls komplett ins 32 Bit-Lager übergewechselt. Die nächste Folge der Mega-Serie *Rockman* (*Mega Man*) erscheint noch dieses Jahr auf dem Saturn. Wie Ihr sehen könnt, haben sich die Grafiker alle Mühe gegeben, der neuen Konsolenplattform gerecht zu werden und die Power des Saturns zu nutzen. Zur Zeit steht jedoch noch nicht fest, wann *Rockman 8* auf dem Markt kommt.

Tomb Raiders

In diesem 3D-Action Adventure spielt ausnahmsweise eine Frau die Hauptrolle. *Tomb Raiders* ist eine Art Indiana Jones-Spiel, wobei Ihr verschiedene Hindernisse durch Laufen, Springen, Klettern und Einsatz von Items bewältigen müßt. Natürlich begegnet Ihr auch zahlreichen Monstern, die verkloppt werden müssen. Letztendlich ist es Euer Ziel, hinter das Geheimnis einer Pyramide zu kommen, sprich, die Grabkammer zu finden.



In Tomb Raiders erforscht Ihr eine komplette Pyramide

Der weiße Saturn

Seit Mitte März ist in Japan eine Billig-Variante des Saturn auf dem Markt. Abgesehen davon, daß einige Schnörkeleien wie beispielsweise die LED-Anzeige eingespart wurden, besitzt er ein weißblaues Gehäuse. "Am technischen Material wurde nicht gespart. Der neue Saturn kann alles, was der alte kann" beteuerte uns die Presseabteilung von Sega Japan. Offensichtlich will Sega damit erreichen, daß nun auch die jüngeren Konsoleros und vor allem weibliche User sich für den Saturn entscheiden. Der drastisch gesenkte Preis für den "weißen" Saturn liegt nur mehr bei 20.000 Yen (ca. 280 Mark). Ob und wann dieser neue Saturn bei uns erscheinen wird, steht leider noch nicht fest. *tet*



Nur die Farbe wurde verändert

**Import-Muster:
(MA) Maro, 0711-557729**



SZENE-CHAT

In der Not frißt der Teufel Fliegen. In der Tat kann man von einem echten Notstand sprechen, wenn ein Spielehersteller so viel Geld für die Entwicklung eines einzigen Spiels ausgeben muß wie das heute der Fall ist – und dann soll er auch noch Honorare für jede verkaufte CD an den Lizenzgeber der Hardware abführen. Erinnert sich noch jemand an die Zeit, als Nintendo stark und mächtig alle Lizenzen nahezu nach Belieben diktierte? Es ist in der Tat nur ein paar Jahre her, aber in der Zwischenzeit hat sich wirklich alles geändert. Undenkbar war es damals, daß ein zugkräftiges SNES-Spiel auch für Mega Drive umgesetzt wurde. "Software sells Hardware" galt damals wie heute, und wer seine Konsolen loswerden wollte, tat gut daran, dafür zu sorgen, daß die Top-Titel ausschließlich auf dem eigenen Gerät liefen. Jeder Third-Party-Hersteller war froh, mit Big N ins Geschäft gekommen zu sein, denn eine SNES-Lizenz war beinahe gleichbedeutend mit der Lizenz zum Gelddrucken. Man beugte sich – wenn auch zähneknirschend – nahezu jeder Maßregel. Szene-Riese Electronic Arts war seinerzeit aus Protest gegen diese ausgesprochen japanische Art der Interessenwahrung erst relativ spät ins Cartridge-Geschäft eingestiegen – und hatte sich dadurch viele Dollarmillionen durch die Lappen gehen lassen. EA-Gründer und Konzernchef Trip Hawkins verließ damals seine Firma, um das 3DO ins Leben zu rufen – aus Protest gegen die geradezu sklavische Abhängigkeit von den Japanern. Als EA als einer der ersten Lizenznehmer ganz frech seine SNES-Titel auch für Mega Drive umzusetzen begann, schlug das ein wie eine Bombe. Innerhalb kürzester Zeit zerbröckelte die gewaltsam in Zaum gehaltene Nintendo-Phalanx in zahlreiche Splittergruppen. Wenig zuvor hatten sich die Lizenznehmer auf den großen amerikanischen Fachmessen noch einträchtig um den Nintendo-Stand geschart wie die braven Soldaten um das Feldherrnzelt. Nun hatte ein Publisher zwei bis drei Meesestände – einen bei Nintendo, einen bei Sega und einen eigenen. Darüber redet heute keiner mehr, es ist völlig selbstverständlich, daß jeder für jedes System entwickelt. Daß aber Psygnosis, Sonys aufmüpfiger Zukauf, Titel wie Wipeout, Destruction Derby, Discworld oder 3D-Lemmings rotzfrech auch für Saturn umsetzt, das ist gerade so, als würde Nintendo Sega seinen Vorzeige-Klempner Mario als Jump´n Run andienen. Da werden ein paar Leute bei Sony ganz schön kochen. Sega pfeift seinerseits auf alte Weisheiten und verdient sich ein paar Mark mit preiswerten PC-Umsetzungen einstiger Mega-Drive Titel dazu. Es wird gewildert, wo immer was zu holen ist. Mir ist völlig schleierhaft wie Nintendo ernsthaft annehmen kann, der Schritt zurück zur diktatorischen Marktkontrolle durch ein Cartridge-Monopol für Nintendo 64-Module sei heutzutage noch machbar...



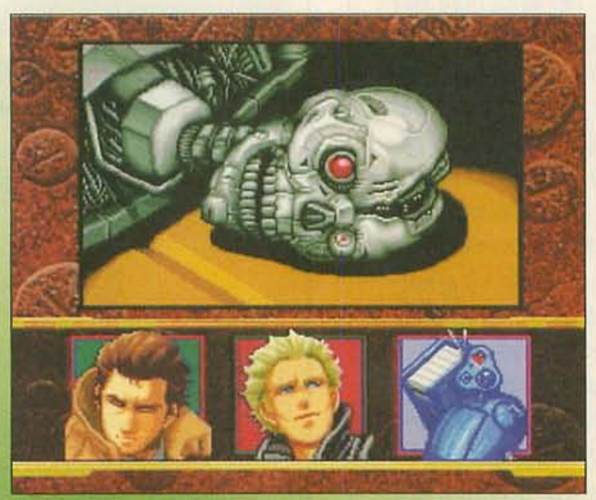
Für die Playstation kommen *immer* mehr altbekannte 16 Bit-Titel auf dem Markt. Einige davon haben wir Euch herausgepickt. Auch Freunde des Action-Rollenspiels kommen nicht zu kurz.

Snatcher

Auch im Land der aufgehenden Sonne werden Spieleklassiker gehegt und gepflegt. Besonders für die Playstation werden immer mehr Oldies auf CD gebrannt. Auch das Adventure-Spiel *Snatcher* bleibt keine Ausnahme. Obwohl es bereits acht Jahre auf dem Buckel hat (PC-88, PC Engine, Mega-CD) wurde das Spiel fast originalgetreu für die 32 Bit-Konsole umgesetzt. Ein Vorteil gegenüber der PC Engine-Version: die Nachladezeiten halten sich in einem ertragbaren Rahmen. Auch ehemalige Mega-CD-Besitzer (Achtung, Saturn-Version ist ebenfalls auf dem Markt!) werden diesem Spiel ein etwas flotteres Tempo vorlegen können. Allerdings bleibt alles andere beim Alten. Zwar wurde die Grafik ein wenig überarbeitet, doch vom Spielkonzept, Bildaufbau und der Strory unterscheidet sich diese "32 Bit-Version" kaum von seinem Original. Lediglich ein kurzer gerenderter Vorspann wurde noch eilig hinzugepackt. Eine kurze Zusammenfassung der Story könnt Ihr in dieser Ausgabe unter der Rubrik "Saturn News" Nachlesen. Ein Deutschland-Release wir es laut Konami allen Anschein nach nicht geben. (GA)





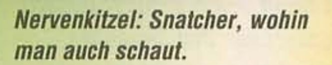


Auch nach acht Jahren bleibt die Faszination bestehen: Snatcher ist zweifellos eines der besten Japano-Adventure-Spiele.



Ihr müßt auf den Gegner schiessen, ohne die Frau zu treffen





Nervenkitzel: Snatcher, wohin man auch schaut.

Hyper Final Match Tennis

Humans Hit-Tennisspiel bekommt 32 Bit-Zuwachs. Die wenigsten werden *Hyper Final Match Tennis* an der Grafik wiedererkennen, denn sie basiert diesmal vollkommen auf Polygone. So bietet dieser Tennis-Klassiker die obligatorische Perspektivenwahl, die sich auch während eines Matches per Select-Taste beliebig verändern lassen. Ob dadurch die insgesamt zwölf verfügbaren Tennisweltgrößen wie "Steffi Frag" oder "Boris Decker" auf dem Spielfeld besser zu erkennen sind, sei mal dahingestellt. Das Hauptinteresse gilt natürlich der Spielbarkeit, sprich Steuerung. Und hier scheinen sich die Entwickler an die veränderte Grafikumgebung noch ein wenig gewöhnen zu müssen. Besitzer eines Multitaps kommen jedoch in den Genuß eines echten Doppel-Spiels zu viert. (FA)





Verschiedene Perspektiven stehen Euch zur Verfügung





Neben Steffi Frag könnt Ihr aus 12 Pseudo-Profi-Spielern wählen

MARO
in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO
demnächst in
Saarbrücken

MARO

VIDEOSPIELE

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

MARO
demnächst in
Bonn

Wir ziehen um! Neueröffnung Do., 2 Mai 1996
Neue Adresse: Königstraße 16 · 70173 Stuttgart

NEO-GEO CD ROM

Double Speed (neu) (Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)	**DM**	**799,90**
Single Speed (neu)	**DM**	**399,90**
Single Speed (gebraucht)	**DM**	**249,90**
JOYSTICK	**DM**	**129,90**
Clubzeitung 3	**DM**	**10,90**

NEO·GEO CD Spiele

NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
DOUBLE DRAGON	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR	DM	99,90
METAL SLAG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	99,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	119,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
MAHJONG	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	109,90
GOW CAIZER	DM	129,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	139,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
SHINOKEN	DM	139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD:

KING OF FIGHTERS 94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	79,90
BASEBALLSTARS PROF.	DM	59,90

NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI SHODOWN 3	DM	399,90
PULSTAR	DM	599,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	599,90
BASEBALLSTARS	DM	49,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
ART OF FIGHTING 3	DM	599,90
SHINOKEN	DM	599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB	DM	50,—

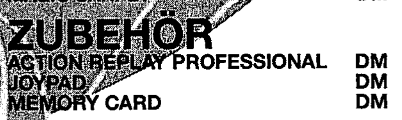
SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.	DM	119,90
TOSHINDEN 2 JP.	DM	129,90
RIDGE RACER REVOLUTION JP./US.	DM	129,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	149,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
HORNED OWL JP.	DM	229,90
VAMPYRE JP.	DM	149,90
IN THE HUNT US.	DM	119,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM	119,90
PUZZLE BOBBLE 2 JP.	DM	149,90
MOTOR TOON GP 2 JP.	DM	149,90
NAMCO MUSEUM 1, 2, 3 JP.	JE DM	129,90
LOADED US.	DM	69,90
WARRIORS OF FATE JP.	DM	149,90

Sony Playstation dt. DM 499,90

SONY PSX SPIELE dt.

PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
PHILOSOMA	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
CRITICOM	DM	99,90
TOTAL NBA	DM	99,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
JUPITER STRIKE	DM	89,90
VIEW POINT	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90
RISE 2: RESURECTION	DM	89,90
CASPER	DM	99,90
NEED FOR SPEED	DM	99,90
RESIDENT EVIL	DM	89,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
DESCENT	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM	89,90
SYNDICATE WARS	DM	99,90
GEX	DM	89,90
WING COMMANDER 3	DM	99,90
ACTUA SOCCER	DM	89,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	89,90
MAGIC CARPET	DM	99,90



ZUBEHÖR

ACTION REPLAY PROFESSIONAL	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90

Sega Saturn dt. DM 529,90

UNIVERSAL ADAPTER	DM	39,90
SEGA RALLY	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM	99,90
VIRTUA COP	DM	139,90
F1-CHALLENGE	DM	99,90
HANG ON GP' 96	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	79,90
X-MEN	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	99,90

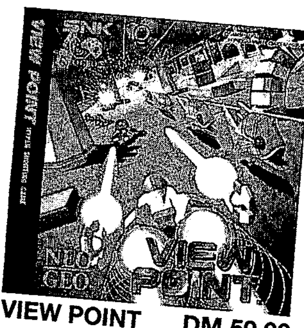
SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	89,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	89,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	129,90
VICTORY GOAL '96 JP.	DM	129,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	79,90
VAMPIR HUNTER JP.	DM	129,90
PANZER DRAGOON 2 JP.	DM	119,90
KING OF FIGHTERS '95 JP.	DM	149,90
METAL BLACK JP.	DM	129,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	119,90
STORY OF THOR JP.	DM	119,90
IREM ARCADE CLASSICS JP.	DM	119,90
WORLD ADVANCED ADD. MAP JP.	DM	99,90
GEBOCKERS JP.	DM	99,90
LINKLE LIVER STORY JP.	DM	99,90
EARTHWORM JIM US.	DM	119,90
GUNDAM JP.	DM	99,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!



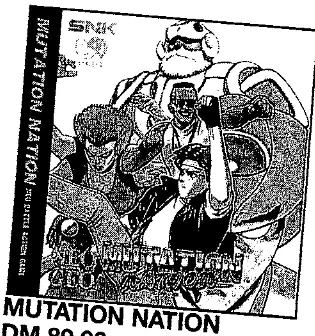
SAVAGE REIGN DM 99,90



VIEW POINT DM 59,90



FATAL FURY 3 DM 79,90



MUTATION NATION DM 89,90

Ratenkauf von NEO-GEO CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

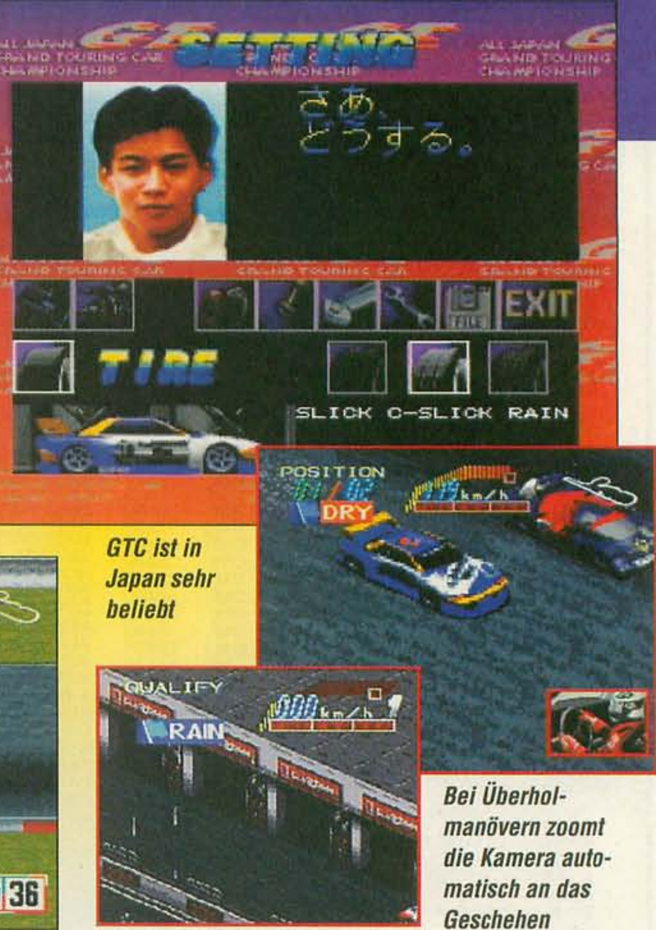
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00



GTC Championship

In Japan scheint es ein ungeschriebenes Gesetz zu geben, wonach erfolgreiche Super Nintendo-Spiele auch eine Umsetzung für die Playstation erfahren müssen. In diesem Fall handelt es sich um *All Japan Grand Touring Car Championship*, das sich vor allem durch die authentischen Daten der japanischen GT Association auszeichnet. So existieren in diesem Rennspiel insgesamt 29 Fahrer und 20 Fahrzeuge, von denen Ihr die meisten selbst steuern dürft. Habt Ihr den Spielmodus ausgewählt, geht es zunächst in die Boxen, wo Ihr alle möglichen Autoteile feinjustieren könnt. Danach befindet Ihr Euch auf einer der vier Strecken (die sich allesamt in Japan befinden), die Ihr grundsätzlich aus der isometrischen Perspektive betrachtet. Dies erschwert natürlich die Steuerung erheblich, zumal bei Überholmanövern die Kamera automatisch an Euer Fahrzeug heranzoomt. Wem die Joypad-Lenkung zu unbequem erscheint, kann auch das NeGcon Analog-Pad anschließen.(GA)





GTC ist in Japan sehr beliebt

Bei Überholmanövern zoomt die Kamera automatisch an das Geschehen

Wolkenkratzer

Ein Action-Rollenspiel der besonderen Art präsentiert der japanische Hersteller Asmik. Wie der Titel *Wolkenkratzer* schon vermuten läßt, handelt es sich hierbei um ein Action-Rollenspiel, indem Ihr einen 50 Levels (und mehr) großen Hochhauskompex nach Monstern durchstöbern müßt. Ungewöhnlich ist, daß Euch dabei gewisse Einschränkungen auferlegt werden. So seid Ihr, nachdem Ihr Euch zu Beginn für ein Geschlecht und Kämpferklasse entschieden habt, im Verlauf des gesamten Spiels ganz auf Euch alleine gestellt. Es gibt keine Kumpel, die Euch helfen, keine Geschäfte wo Ihr einkaufen könnt, und zudem existiert nur ein einziger Ort, an dem Ihr Spielstände abspeichern dürft. Letzterer ist eine Gaststätte im Erdgeschoß, wo Ihr auch Tips von anderen (Einzel-) Kämpfern erhaltet. Im Gepäck jedoch führt Ihr ein Zelt mit Euch, so daß nach jedem Monsterkampf der HP durch Schlaf wieder aufgefüllt werden kann. Items und Waffen findet Ihr ebenfalls während dem Campieren. Eigentlich existiert pro Level nur ein einziges Monster, das immer wiederkehrt und Euer Camp überfällt. Segnet Ihr das Zeitliche, habt Ihr verspielt und es erscheint eine wunderschöne Aufschrift mit dem Schriftzug "Game Over". Damit das nicht passiert, dürft Ihr vor jedem Level die Reise abbrechen und zur Gaststätte zurückkehren, wobei die gesammelten Erfahrungspunkte aber verloren gehen. Dies passiert auch, wenn das Zeitlimit von 100 Tagen überschritten wird. (GA) *tet*





So erinnert Wolkenkratzer eher an Polygon-Beat'em Ups wie Toshinden oder Tekken



Zwischen den Levels könnt Ihr Items und Kräfte sammeln

Import-Muster: (GA) Galaxy, 089-7605151; (FA) Flying Arts, 0208-855612

Du willst



Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1: ...Geld sparen!

mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand. Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über **8 Mark** - und den Weg zum Kiosk. Übrigens: Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2: ...Superstark!

mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden! Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3: ...es lohnt sich!

mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser **werben!** Und Dein Partner kassiert dafür ein Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2**, die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit alten Bekannten und vielen brandneuen Level. Na dann **viel Spaß!**



Du hast 3 Top Level

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Ist Anfang April mal wieder nach New York geflogen, um sich etwas Big Apple reinzuziehen



Hat im Internet eine tolle Frau kennengelernt und verbringt jetzt viel Zeit im Cyberspace...



Seit Biohazard traut sich Ralph nicht mehr ins Bett, ohne vorher das Zimmer zu durchsuchen





Freut sich schon auf den Frühling, denn dann springt sein „tolles" Cabriolet wieder regelmäßig an



Seitdem er das Super Mario RPG spielt, ist er mal wieder für niemanden ansprechbar



Nachdem sein norwegischer Alptraum abgesagt hat, wird für ihn das Leben wieder lebenswert



Wurde in den letzten Zeit dreimal mit seinem Roller geblitzt. Pech gehabt, Herr Polizeipräsident!

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Donkey Kong Country 2	SNES
2	(neu)	Secret of Evermore	SNES
3	(2)	Super Mario World 2	SNES
4	(4)	Donkey Kong Land	Game Boy
5	(–)	Super Mario Land	Game Boy
6	(–)	Die Schlümpfe	Game Boy
7	(5)	Asterix & Obelix	Game Boy
8	(7)	Int. Superstar Soc. Del.	SNES
9	(3)	FIFA Soccer'96	SNES
10	(6)	Kirby´s Dreamland 2	Game Boy

Sega

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	FIFA Soccer´96	Mega Drive
2	(2)	NHL Hockey´96	Mega Drive
3	(5)	Die Schlümpfe	Mega Drive
4	(3)	NBA Live´96	Mega Drive
5	(–)	Light Crusader	Mega Drive
6	(4)	König der Löwen	Mega Drive
7	(10)	Phantasy Star 4	Mega Drive
8	(8)	Sonic 3	Mega Drive
9	(neu)	WWF Wrestlemania	Mega Drive
10	(neu)	Donald Duck in Maui M.	Mega Drive

Playstation

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(neu)	Krazy Ivan	Playstation
2	(neu)	Twisted Metal	Playstation
3	(neu)	Loaded	Playstation
4	(neu)	Thunderhawk 2	Playstation
5	(neu)	Worms	Playstation
6	(3)	FIFA Soccer´96	Playstation
7	(4)	Tekken	Playstation
8	(1)	Destruction Derby	Playstation
9	(7)	Ridge Racer	Playstation
10	(2)	WipeOut	Playstation

Saturn

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Sega Rally	Saturn
2	(neu)	Virtua Fighter 2	Saturn
3	(2)	Thunderhawk 2	Saturn
4	(3)	FIFA Soccer'96	Saturn
5	(8)	Daytona USA	Saturn
6	(5)	Virtua Cop	Saturn
7	(4)	Rayman	Saturn
8	(neu)	Virtua Racing	Saturn
9	(7)	Myst	Saturn
10	(–)	Panzer Dragoon	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit	Resident Evil, PSX
hört zur Zeit	Jean-Paul Borelli and the...
Film-Favorit	Twelve Monkeys

spielt zur Zeit	Resident Evil, PSX
hört zur Zeit	Twopac, California Love
Film-Favorit	Toy Story



spielt zur Zeit	Resident Evil, PSX
hört zur Zeit	Die neuen Bravo-Hits
Film-Favorit	Sinn und Sinnlichkeit



spielt zur Zeit	Blazing Dragons, PSX
hört zur Zeit	Neue von Dead can Dance
Film-Favorit	Twelve Monkeys



spielt zur Zeit	adidas Power Soccer, PSX
hört zur Zeit	In Memoriam Gilles Deleuze
Film-Favorit	Casino



spielt zur Zeit	Resident Evil, Playstation
hört zur Zeit	wipEout - Soundtrack
Film-Favorit	Twelve Monkeys



spielt zur Zeit	Super Mario RPG, Super NES
hört zur Zeit	Dragon Quest 6, Soundtrack
Film-Favorit	Twelve Monkeys

Kinohits des Monats

1. **Toy Story** computeranimierter Film von Disney
2. **Twelve Monkeys** mit Bruce Willis und Brad Pitt
3. **Das Superweib** mit Veronica Ferres
4. **Jumanji** mit Robin Williams
5. **Männerpension** mit Til Schweiger
6. **Sinn und Sinnlichkeit** mit Hugh Grant
7. **Heat** mit Robert de Niro und Al Pacino
8. **Casino** mit Robert de Niro und Sharon Stone
9. **Ein Schweinchen namens Babe**
10. **Schnappt Shorty** mit John Travolta

Quelle:VG

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Alien Trilogy	Playstation
2	Sega Rally	Saturn
3	Ridge Racer Revolution	Playstation
4	Tekken	Playstation
5	FIFA Soccer´96	PSX/Saturn
6	Ridge Racer	Playstation
7	Toshinden	Playstation
8	Wipeout	Playstation
9	Virtua Fighter 2	Saturn
10	Thunderhawk 2	PSX/Saturn

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Panzer Dragoon 2	Saturn	87%
2	A-Train 4	Playstation	83%
3	Adidas Power Soccer	Playstation	83%
4	NBA Live'96	Playstation	82%
5	NFL Quarterback Club'96	Playstation	82%
6	Parodius 3	SNES	82%
7	King of Fighters'95	Saturn	81%
8	College Slam	Saturn	79%
9	Real Bout	Neo-Geo CD	78%
10	Actua Golf	Playstation	78%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

ATARI JAGUAR



In der 2000'er-Variante stehen Euch zwei Sidekicks zur Seite



Ein außerirdischer Schuft entführt einen Minenarbeiter

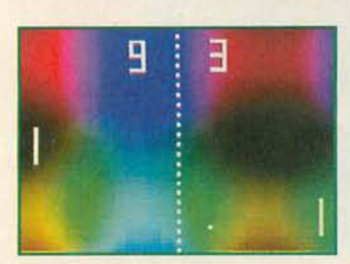
Farbenschlacht

Defender 2000

Wie bei dem erfolgreichen Jaguar-Remake *Tempest 2000* findet Ihr wieder drei Defender-Varianten auf dem Modul, die ebenfalls aus der Tastatur des Kultprogrammiers Jeff Minter stammen. Neben der obligatorischen Urversion des Klassikers steht eine grafisch verbesserte Plus-Variante und die vollkommen überarbeitete 2000-Version zur Auswahl. Für alle drei *Defenders* gilt die gleiche Story: Die natürlichen Rohstoffe unseres Planeten wurden durch die Gier vieler Menschengenerationen verschwendet. Zum Glück wurden reiche Vorkommen auf einem Asteroidengürtel entdeckt. Hochausgebildete Bergleute arbeiten nun dort. Ihr seit Mitglied einer Elitegruppe, die den Minenbezirk vor Invasoren verteidigen müssen. Euer Raumschiff "Treshold" verfügt über eine Laserkanone, eine limitierte Anzahl von Smartbombs und für Notfälle gibt es das Hypersprung-Gate. Der Bildschirm scrollt nicht mit einer konstanten Geschwindigkeit; vielmehr bleibt Euer Schiff in der Bildschirmmitte und Ihr bestimmt die Richtung des Scrollings. Bei Defender gilt es nicht nur, die Außerirdischen zu vernichten. Diese entführen zusätzlich Minenarbeiter, die nach vernichtetem Feindabschuß der Schwerkraft gemäß herunterfallen. Sammelt Ihr sie auf, bevor sie auf den Boden aufschlagen, gibt es am Ende massig Bonuspunkte aufs Konto gutgeschrieben. Durch das Abballern von Power-Ups wird Euer Raumer mit Zusatzwaffen und Sidekicks versorgt. Auf dem obligatorischen Radar sieht man, wer oder was sich sonst noch auf dem Planeten tummelt. *ws*



„Und noch ein "Golden Oldie" für das Jaguar-System. Defender ist eines der ältesten Automatenspiele, das für mich bis heute nichts von seinem Reiz verloren hat. Wie es abzusehen war, wurden in den aufbereiteten Versionen einige Elemente eingebaut, die das leicht angestaubte Spielprinzip erheblich interessanter gestalten. Die Idee mit den Warps, Extrawaffen und Sidekicks ist zwar beileibe nicht mehr neu, steigert aber den Spielspaß erheblich. Wer Defender noch aus alten Zeiten kennt und actionreichen Spielen zugeneigt ist, sollte sich das Remake auf alle Fälle anschauen. In Sachen Musikuntermalung wurden die selben Coder des fantastischen Tempest-Soundtracks verpflichtet. Allerdings erreichen die Techno-Tracks diesmal nicht ganz die Genialität ihres Erstlingswerkes. Fazit: Das einfache Spielprinzip macht immer noch sehr viel Spaß und ist in seiner Neuzeit-Variante eindeutig eine der besseren Jaguar-Ballereien."



Wer 'Nolan' in die HS-Liste eingibt, darf Hyper-Pong zocken



Links oben das Ur-Defender und hier die Plus-Version



System: Jaguar
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Save-Funktion, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	74%
Musik:	73%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 76%

NEO GEO CD



Hon Fu landet hier eine astreine 8-Hit-Combo (Mai oh Mai)



Jeder Fighter hat einige neue Special Moves hinzugelernt

Fatal Fury Real Bout

Hatten alle gedacht, daß mit *Fatal Fury 3* nun wirklich das Ende der Serie gekommen sei, zieht SNK mit *Real Bout* einen weiteren Nachfolger aus dem Ärmel. Diesmal laden 16 Recken zum finalen Kampf, um Geese Howard diesmal endgültig von seinem Syndikatsthron zu stürzen. Wie die Story bereits im dritten Teil ihren Anfang nahm, geht sie bei *Real Bout* weiter. Wieder einmal sind alle Papyrus-Rollen, die das ewige Leben versprechen, in die Hände des bösen Gangsterbosses gefallen. Nur wer die Kraft hat, alle Schriftstücke in seinen Besitz zu bringen, wird in den Genuß der verlockenden Unsterblichkeit kommen. Das zieht natürlich auch einige Newcomer in den Ring:



Die beiden Zwergenbrüder 'Zin Chon Shu & Rei' ('Shu' war ein Endgegner bei FF 3) stellen ebenfalls Ansprüche auf das wertvolle Papier, als auch 'Kim Kap Hwan', der einigen noch aus *FF: Special* bekannt sein dürfte. Ebenso aus dem dritten Teil stammt Boß-Gegner 'Ryuji Yamazaski', der erneut mit beiden Händen in den Hosentaschen seine Kontrahenten besiegen will. Am Kampfsystem hat sich wenig geändert: Jeder Recke verfügt über das übliche Special-Move-Repertoire, das mit einer zusätzlichen Power-Meter-Leiste aufgewertet wurde. Dazu gesellt sich ein hochzählendes Combo- und Ring Out-System. Wer bei letzterem über die Kante fällt, wenn alle Barrieren weggeprügelt sind, der hat sofort eine Runde verloren. *ws*



Oben: Auch bei Real Bout ist die Stimmung feurig! Insgesamt gibt es nur vier große Background-Szenarien

gut

„Wenn Euch die Helden und das Ambiente der vier Vorgänger nicht schon aus dem Hals heraushängen, liegt Ihr mit Real Bout genau richtig. Die Hintergründe sind wieder wunderschön gezeichnet und alle Spielfiguren herrlich animiert. Von welcher Konkurrenz die Idee für das Combo- und Ring Out-System geklaut wurde, brauche ich hier wohl nicht extra zu erwähnen. Die altbekannten Recken sind in ihren Animationsphasen noch detaillierter und haben dazu noch einige fiesere Tricks auf Lager. Im Endgegnerbereich sind die Designer diesmal auf der faulen Haut gelegen: Mehr als den ollen 'Howard' bekommt Ihr am Ende nicht zu sehen. Natürlich könnt Ihr auch wieder zu zweit gegeneinander antreten, was allerdings als Selbstverständlichkeit anzusehen ist. Streng genommen betreibt SNK hier wirklich reine Geldmacherei. Trotzdem sorgt das ausgewogene Spieldesign und die neu hinzu gekommenen Zutaten für fast grenzenlosen Prügelspaß."



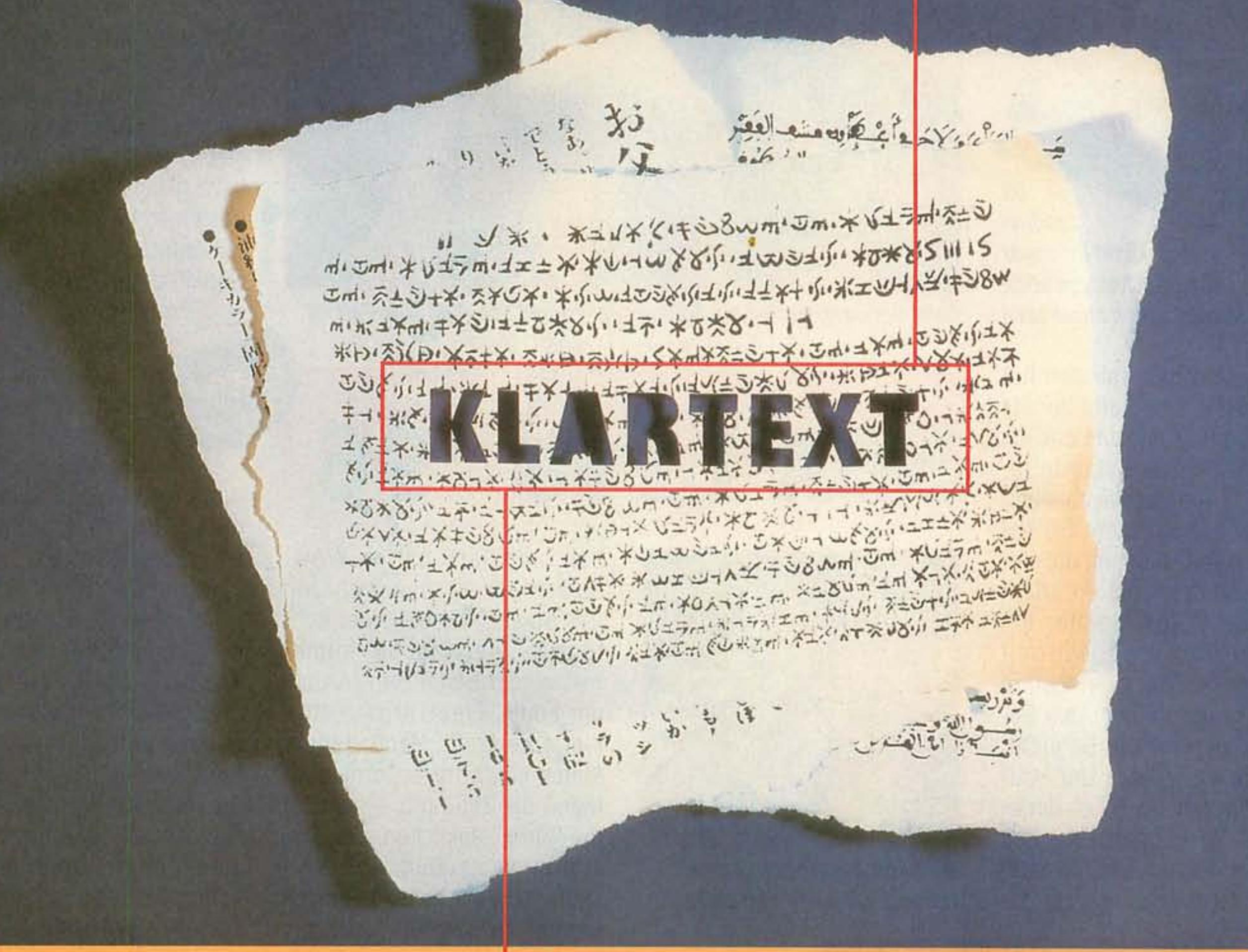
Die schöne Mai vollführt hier einen Reversal-(Counter)-Move

System: Neo Geo
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: SNK
Testversion: M&B-SNK-Distributor
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	79%
Musik:	80%
Soundeffekte:	70%



In Sachen PC kennen wir nur eine Sprache:



PCgo! bringts auf den Punkt. Mit sofort verständlichen Anleitungen und Workshops, top-aktuellen Tests und jeder Menge Tips+Tricks für die tägliche Praxis. Und das zu einem sensationell günstigen Jahres-Abo-Preis:

PCgo! ohne CD nur DM 52,80

PCgo! gibts übrigens auch mit CD. Alles klar?



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an die Nummer 07132 / 95 92 44.

Ein Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte 1 Ausgabe von **PCgo! ohne CD** gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

☐ Ich möchte lieber **PCgo! mit CD** testen. (DM 103,20 / Jahr)

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

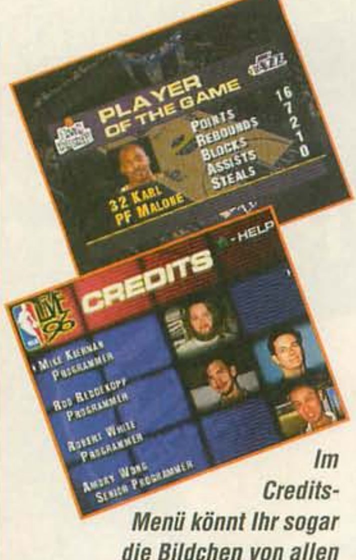
BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift **INT 96**

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

SONY PLAYSTATION



Im Credits-Menü könnt Ihr sogar die Bildchen von allen Mitwirkenden anschauen

Beim Springen werfen die Spieler sogar einen Schatten aufs Parkett

It's all in this Game

NBA Live '96

Zwei 16-Bit-Versionen hat die *NBA Live*-Serie bereits "auf dem Buckel", und endlich ist das Meisterwerk auch in superber 32-Bit-Qualität spielbar. Was bei dieser Pracht-CD sofort ins Auge sticht, ist die eingebaute Datenbank. Ihr könnt von jedem NBA-Spieler ein bildschirmfüllendes Portrait aufrufen sowie jede Menge Statistikmaterial über den Betreffenden, wie z.B. Gewicht, Größe, die besuchte Uni, wieviele Minuten am Stück derjenige bereits eingesetzt war und wieviele Turnovers, Steals, Blocks, Rebounds usw. er dabei fabriziert hat – Wow! Außerdem werden während des Spiels, wie bei einer echten TV-Übertragung, immer mal wieder Statistiken (Anzahl der Fouls, Free Throws, etc.) eingeblendet. Nach jedem Match könnt Ihr außerdem im Menü die Zeile mit "Player of the Game" anklicken, der daraufhin samt Bild und Leistungsbilanz erscheint, ähnlich wie bei *NHL '96*. Vor, bzw. per Druck auf die *Select*-Taste auch während des Spiels, habt Ihr die Wahl zwischen 16 unterschiedlichen Kamerapositionen, aus denen der Court zu sehen ist. Letztendlich sind es aber "nur" die vier Hauptperspektiven, seitlich, längs, von oben und isometrisch, die etwas variiert werden. Obwohl EAs Simulation besonders durch großen Realismus im Spiel die Konkurrenz ausstechen will (sehr realitätsnahes Verhalten der CPU-Basketballer, Spieler ermüden mit der Zeit, ...) könnt Ihr alle gültigen Regeln bei allen Spielvarianten selbstverständlich abschalten, bzw. gleich im Arcade-Modus antreten. Video-Basketballer mit unterschiedlichem Können wählen zu Beginn einfach den niedrigsten Schwierigkeitsgrad, aber auch Pros kriegen ihr Fett weg. Wollt Ihr eine Saison oder die Playoffs partout gewinnen, dann läßt sich die Option "Keep Scores Close" auf "On" setzen. So räumt Euch der Computer bei einem eventuellen Rückstand größere Chancen zu punkten ein. Wie sich das für ein solides EA-Spiel gehört, darf man die Spieler natürlich auch nach Belieben "traden". Und damit die Replay-Funktion nicht "ausleihert", könnt Ihr noch eine weitere Option in den schön präsentierten Menüs, die "Slo-Mo-Dunks"-Option, einschalten. *ds*

VIDEO GAMES CLASSIC

Kaboom! Dieser Korb ist den Hornets auf jeden Fall sicher



Spielt Ihr mit offiziellen Regeln, sind Freiwürfe keine Seltenheit

Der Vorspann wird mit Videosequenzen von echten Spielen bereichert. Vor dem Match schwenkt die Kamera in bekannter Virtual Stadium-Machart von ganz oben herunter aufs Spielfeld



Die Längsperspektive ist für den unteren Spieler nicht so günstig



„Mein Grinse-Face und das güldene Prädikat sagen wohl schon alles: Auch der dritte Streich ist eine Hit. Nach "In The Zone", "Total NBA" und nun "NBA Live" (von "NBA JAM" mal abgesehen, das in eine eigene Kategorie gehört) fällt die Wahl



langsam wirklich schwer. Optionstechnisch liegt EA Sports zwar eindeutig vorne, für meinen Geschmack sind die Spieler dafür einen Tick zu klein (wenn nicht sogar häßlich) geraten, aber das ist sicher Geschmackssache. Außerdem fliegen gefoulte Gegner hier sehr weit, was nicht ganz zum realistischen Gesamtansatz paßt. Richtig was zu mäkeln gibt es allerdings nicht. Die Musik ist super, und auch die Zuschaueratmosphäre kommt gut rüber. Habt Ihr das entsprechende Equipment, ertönt der virtuelle Stadionsound sogar in Dolby-Surround-Qualität. Spielerisch ist natürlich ebenso alles in Butter. Es macht bei diesem Spiel fast schon richtig Spaß, dem Computer in einem höheren Schwierigkeitsgrad zuzuschauen, wie er die eigenen Jungs mit genialen Spielzügen vorführt. Daß man Dank der guten Steuerung mit etwas Übung selbst solche Basketball-Höhenflüge per Joypad hinlegen kann, motiviert wirklich ungemein. Wer bereits eines der Konkurrenzprodukte eingesackt hat, kommt an "NBA Live" trotzdem nur schwer vorbei. Alleine schon wegen der umfangreichen Statistiken lohnt sich ein Zweitkauf. ❞



Ihr bestimmt, ob Trikotnummer, Name oder die Position der Spieler angezeigt werden

Wenn man im Replay die vorangegangenen Spielzüge nochmal wiederholt, könnt Ihr das Spielfeld auch von verschiedenen Seiten aus betrachten, bzw. das störende Joypad im Bild verschieben

System: Sony Playstation
Spieletyp: Basketball
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	78%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß 82%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Wird die Jahreszeit auf „Winter“ gestellt, dann sieht der Platz so aus



Im „adidas Dream Team“ sind auch drei Deutsche mit von der Partie

Auf die Dauer hilft nur

adidas Power Soccer

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach anfänglichem Namenswirrwar hat Psygnosis doch einen zugkräftigen Namensgeber gefunden. Adidas bekam im Gegenzug den Specialmove "Predator Shot" zugedacht. Außerdem läuft in der Halbzeitpause ein (überspringbarer) Werbeclip für adidas-Sportbekleidung. Der erste sportliche Gehversuch von Psygnosis erweist sich bereits nach kurzer Warmspielzeit als spielerischer Hit. Die meisten Perspektiven sind wirklich brauchbar, das automatische Umschalten von einer Ecke auf den Torraum oder von der Ich-Abschlag-Perspektive des Torwarts auf die Feldsicht klappt hervorragend. Die aktive wie passive CPU-Intelligenz wurde fein abgestuft und gut auf die verschieden starken Mannschaften zugeschnitten. Wenn Ihr einen zu kurzen Abstoß hinlegt, läuft Euer Torwart sogar eigenständig aus dem Tor raus und schnappt sich den Ball noch einmal. Alle mittlerweile üblichen Standard-Modi kommen natürlich auch hier zur Geltung. Die Namen der Spieler wurden aber nur an die echten angelehnt (Sammer firmiert pikanterweise unter "Samer"). Durch Drücken von zwei Knöpfen könnt Ihr z.B. auch eine Art Turbo auslösen oder Mega-Schüsse loslassen. Die zwei Spaßmodi, als Zwerge, Skelette o.ä. spielen bzw. Hausfrauen als Kommentatoren zuschalten, sind nur per Cheat-Eingabe zugänglich. *ds*



Ein Energiebalken zeigt an, wieviel Power Ihr noch habt, um Special Moves auszuführen



super

„ Psygnosis' Soccer ist die erste echte Alternative zum jenseits hochgelobten FIFA. Die französische Entwicklungsabteilung hat ein rundum sauber programmiertes Game abgeliefert und gleichzeitig Liebe zum Detail bewiesen: umgenietete Spieler krümmen sich z.B. richtig am Boden, humpeln nach einem Foul oder haben kreisende Sternchen über dem Kopf. Auch die Animationen sind klasse. Das einzig wirklich hassenswerte an diesem Spiel ist der deutsche Pseudo-Kommentator. Mit anteilnahmsloser Stimme drischt er eine dumme Phrase nach der anderen: "Der ging in die fünfte Etage" (nach einem Schuß übers Tor), "Er hat am Trikot gezogen - Schiiidsrichter!" oder "Wenn doch nur alle Spiele so wären". Tragikomisch ist das zuweilen, zum Glück aber abstellbar. Ansonsten macht APS riesig Spaß, für Fans ein Muß! “



Selbstverständlich stehen alle hiesigen Erstligaclubs zur Verfügung

System: Playstation
Spieletyp: Fußball
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption, 2 Spaßmodi
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	10%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 83%

Feine Sache
Actua Golf

Endlich hat es mal 'ne Firma geschafft, ein 32 Bit-Golfspiel mit mehr als einem Kurs herauszubringen! Zwischen dem üppig grünen *River Valley Country Club Course* und dem *Royal Glen Golf Club Course* dürft Ihr wählen. Aufgrund einer neu entwickelten Programmiertechnik sehen die mit Texturen belegten Polygonlandschaften ungeheuer detailliert aus. Vor jedem Abschlag könnt Ihr den Kurs zwecks besserer Orientierung entweder selbst begehen oder aus der "Fly-By-Hole"-Perspektive betrachten. Das Optionsmenü ist üppig gefüllt. Neben dem *Gremlins Open Turnier*, bei dem Ihr in Zweierteams antretet, lassen sich z.B. noch die Modi Strokeplay, Skinsgame, Foursome oder Fourplay (Übungsmodus mit drei CPU-Gegnern) anklicken. Jeder Schlag kann aus neun verschiedenen Kamerapositionen begutachtet werden. Die Zufallsperspektive schafft logischerweise am meisten Abwechslung. Die englischen Begleitkommentare von Tony Adamson sind übrigens äußerst amüsant. *ds*

Die Farbe des Flugbogens zeigt Euch an, ob die Richtung stimmt



Ein Ausflug in den Bunker kostet in der Regel immer 'nen Schlag



„Auch wenn es etwas blöde klingt: Noch nie habe ich bei einem Golfspiel so aufwendig gestalteten Rasen gesehen. Der Ball verhält sich im Gelände völlig realistisch, auch die unterschiedlichen Flugkurven bei verschiedenartigen Schlägern und das anschließende Aufschlagverhalten sind gut programmiert. Einzelne Bahnen könnten noch etwas spannender sein, auch die automatische Anzeige des optimalen "Anhaltepunkts" auf der Abschlag-Skala ist nicht gerade very challenging für geübte Spieler. Im Gegenzug wurde die Geschwindigkeit, mit der der Schwungbogen wieder "zurückkommt", etwas zu schnell bestimmt. Überschläge sind dadurch der reine Selbstmord, da ein perfekter Schlag hierbei meist zur reinen Glückssache verkommt."

System: Playstation
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Gremlin Interactive
Testversion: Gremlin
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 72%
Musik: – %
Soundeffekte: 70%

Spielspaß 78%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Der Torjubel hat schon was, bei FIFA kommt er aber trotzdem besser



Im Gegensatz zu diesem Bild seht Ihr bei Ecken oft nicht den Torraum

Leicht daneben

Actua Soccer

Die hier getestete Version erscheint bei uns in Kürze mit deutschen Kommentaren, die von Reinhold Beckmann gesprochen werden, bei SAT1 unter dem Titel"**ran Soccer**" bekanntlich in ähnlicher Mission tätig. Die CD enthält auch ein kleines "Making-Of"-Filmchen, in dem Ihr einiges über die natürlich auch hier verwendete Motion-Capture-Technologie erfahrt. Zwischen sechs (meist nutzlosen) Kameraperspektiven könnt Ihr während des Spiels beliebig hin- und herschalten. Drückt Ihr den Pauseknopf, ist es möglich, diese noch zu verfeinern, sprich, die Kamera läßt sich näher heran- und weiter wegzoomen, bzw. der Neigungswinkel von schräg seitlich bis vogelperspektivisch verstellen. Außer der *ran*-Lizenz erkaufte sich Gremlin zusätzlich noch die Erlaubnis, alle Spieler mit den Originalnamen benennen zu dürfen. Nun folgt wie üblich ein Auszug der herausragendsten Spieloptionen: Daß Worldcup- und Ligamodus inbegriffen sind, versteht sich wohl von selbst. Jeder Spieler hat im Simulationsmodus von den Programmierern einen Eigenschaftswert in Prozent zugewiesen bekommen, der sich wiederum aus acht Untereigenschaftswerten wie Ausdauer, Disziplin etc. zusammensetzt. Taktik-Freaks können so ihre Mannschaft immer wieder individuell für Spiele gegen ganz bestimmte Gegner optimieren. Ist Euch dies zu zeitaufwendig, wählt Ihr einfach den Arcade-Modus, bei dem nur die Stärke der gesamten Mannschaft und nicht die der einzelnen Spieler ausschlaggebend ist. CPU-Gegner sind allerdings generell sehr stark, selbst wenn Ihr mit Holland, Italien oder Deutschland antretet. *ds*



geht so

„ran-Soccer kann zwar mit den echten Spielernamen aufwarten und beeindruckt durch geschmeidige Animationen. Sind wir deshalb aber schon glücklich? Nein! Zu viele Patzer haben sich die Macher beim Rest des Spiels erlaubt. Bei Schüssen muß Euer Spieler z.B. zusätzlich noch in die betreffende Richtung schauen, bevor ein Schuß auch dort landet, wo Ihr ihn per Joypad hindirigiert habt – welch ein Mist! Außerdem ist der Ball unterproportional klein gehalten. Bei Weitschüssen erkennt Ihr oftmals gar nicht, wo das Ding abgeblieben ist. Außerdem fällt es extrem schwer, die Entfernung beim Schießen zu steuern. Der Kommentator der englischen Version macht sich überdies fortwährend lächerlich, da er bei fast jedem Anstoß etwas von taktisch klugem Spiel daherfaselt. Selbst ein deutscher Kommentator wird die eigentlichen Mankos von Gremlins Soccer-Bauchlandung aber kaum ausbügeln können. Für die PS sind momentan genug Fußballspiele im Kommen, also Augen auf!"

System: Playstation
Spieletyp: Fußball
Megabit: CD
Hersteller: Gremlin
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	40%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 59%



Motion-Capturing-Bommel (oben). Unten: Na was wohl?



Per Zeitlupen-Replay entgeht Euch garantiert keine Situation



Der letzte NFL QB Club 96

Mit der Playstation-Umsetzung endet vorerst die Reihe der 96er Versionen von *NFL Quarterback Club.* Auch diesmal dürft Ihr im Saison-Modus am Rad der Zeit drehen und Begegnungen bis in alle Ewigkeit planen. Aber auch für ernsthafte Footballspieler ist gesorgt. Im Saison-, Playoff-, Pro-Bowl oder Simulationsmodus könnt Ihr alle aktuellen NFL-Teams samt Spielern einsetzen. Die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten ist dabei sehr groß. Wer zwei Multitap-Adapter auftreiben kann, sollte einmal den 8P-Modus ausprobieren. Je nach Laune könnt Ihr so mit Euren Freunden sogar die komplette Saison durchpielen, wobei jeder frei bestimmen darf, welcher NFL-Partei er angehören will. Wer viel Wert auf Authentisches legt, kann sich einmal im Simulationsmodus an historische NFL-Begegnungen heranwagen. *tet*





Oben: Optionen bis zum Umfallen
Rechts: Die Grafik wirkt in dieser Fassung ein wenig rasanter als bei den anderen Versionen



„Abgesehen von der Grafik, die mir in dieser Version einen Tick schneller vorkam, existieren keine Unterschiede zu der Saturn-Variante: Die selben Features, das selbe Outfit und natürlich auch das selbe Spielprinzip – alles in einer sauber und spielerfreundlich abgestimmten Mixtur. Acclaim hat mit diesem Titel sicherlich einen genialen Touchdown gelandet. Da Madden-Football 96 in absehbarer Zeit nicht erscheinen wird, sollten Football-begeisterte Zocker unbedingt einen Blick auf dieses Spiel werfen. Ganz zum Schluß nur noch ein Vorschlag an Acclaim: Sponsort doch mal ein NFL-Pro-Bowl in Deutschland. Vielleicht trägt das etwas dazu bei, daß diese Sportart hierzulande auf mehr Interesse stößt?!"

System: Playstation
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 8
Features: Multitap, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	53%
Soundeffekte:	78%

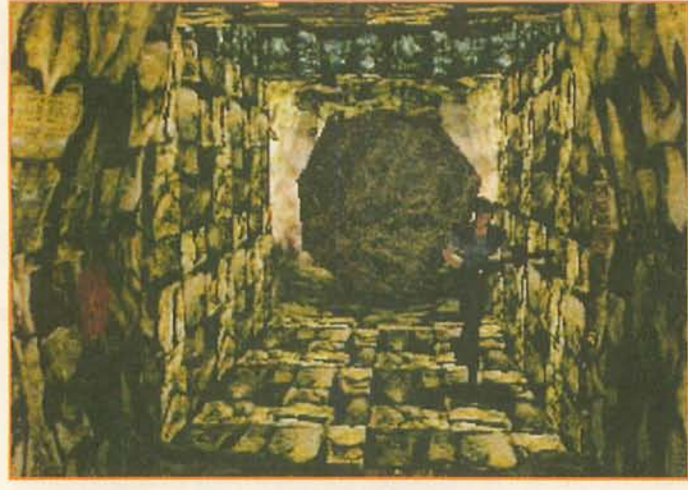
Spielspaß 82%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Eine Bazooka aus der Nähe hält auch der stärkste Froschmann nicht aus



Die Riesenkugel haben wir aber bei Indy geklaut

Survival Horror

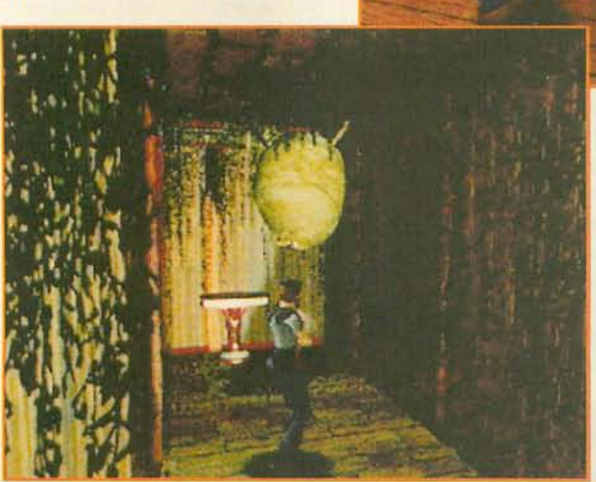
Resident Evil

Auf diesen Capcom-Thriller haben wir lange gewartet und es hat sich mehr als gelohnt: Nachdem eine Truppe von S.T.A.R.S-Soldaten ungeklärte Mordfälle in einem mysteriösen Waldstück aufklären soll und dabei spurlos verschwindet, fällt die unangenehme Aufgabe, darüber Nachforschungen anzustellen auf eine Elite-Einheit, deren Mitglied natürlich Ihr seid. Kaum am Schauplatz des Schreckens angekommen, werdet Ihr auch schon Zeuge eines Angriffs übler Mutanten-Kreaturen und könnt Euch gerade noch unter Einsatz aller Feuerwaffen in ein abgelegenes Gemäuer flüchten, wo Ihr Euch zunächst sicher glaubt. Doch jetzt beginnt erst der eigentliche Horror. Nach und nach kommt Ihr dem düsteren Geheimnis auf die Spur, daß hier biologische Experimente schiefgelaufen sind und die S.T.A.R.S.-Soldaten als Versuchskaninchen herhalten mußten. Ihr als Polygonkrieger bewegt Euch völlig frei in den komplett gerenderten Gefilden des Gebäudes und versucht fieberhaft bessere Waffen wie Raketenwerfer oder Pumpgun im Kampf gegen fiese Froschmänner, Riesenreptilien und Zombies zu erhaschen. Dabei müßt Ihr mit jeder Patrone so sparsam wie möglich umgehen, da Munition äußerst rar gesät ist. Das Besondere an Resident Evil besteht aber unter anderem darin, daß Ihr alle Räume aus einem vordefinierten Kamerawinkel betrachtet. Das bedeutet etwa, daß Ihr Euch von vorne seht wenn Ihr in den Speisesaal kommt und ab der Mitte des Raumes von hinten. Dadurch ergeben sich natürlich Situationen und Blickwinkel, die mal für Euch, mal für die Monster günstiger sind. Doch Resident Evil (auch Bio Hazard) besteht nicht nur aus reiner Ballerei. Der Adventureteil nimmt einen nicht zu verachtenden Part des Geschehens ein: Ihr seid ständig auf der Suche nach passenden Items, verschiebt Ritterstatuen, setzt Diamanten in steinerne Tigerköpfe ein oder steuert Wasserkanäle um weiterzukommen. Bevor Ihr aber loslauft und Euch den Japan-Import zulegt, seid gewarnt: Einige wenige Rätsel könnt Ihr ohne Japanisch-Kenntnisse nur sehr schwer und mit viel Glück lösen. Außerdem eignet sich das Spiel aufgrund seines Horror-Ambientes und Gehalts an harten Szenen überhaupt nicht für Kinder und zartbesaitete Gemüter. *rk*



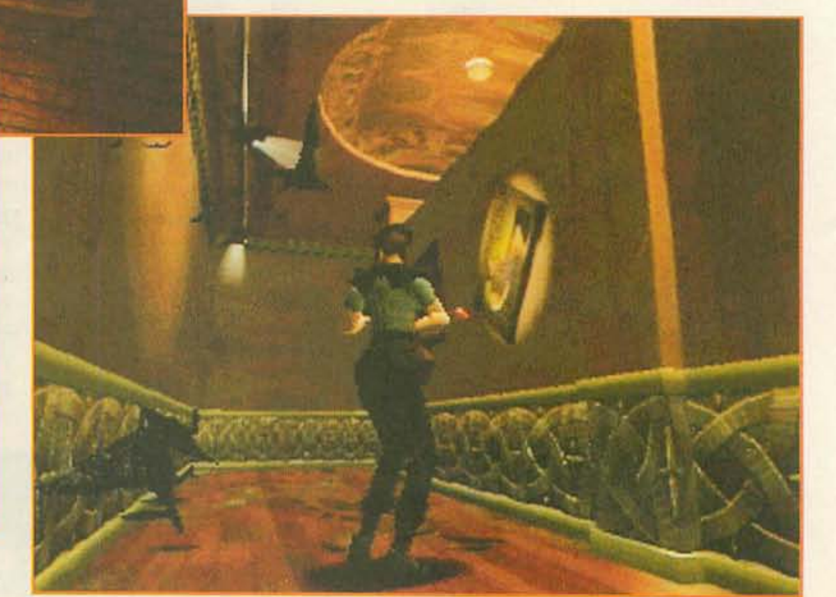
Absolut unglaublich!!! Resident Evil gehört zu der Kategorie Spielen, wie sie einem nur alle Jubeljahre über den Weg laufen. Die genial gerenderten Räume, die superflüssig animierten Charaktere kombiniert mit professionellem Horror-Gänsehaut-Soundtrack und bis ins kleinste Detail perfekt abgestimmten Soundeffekten sorgen für ein

Abspeichern könnt Ihr bei einer Schreibmaschine, aber nur, wenn Ihr eines der seltenen Farbbänder besitzt





Schießen oder fliehen beim Riesen-Bienenstock? Das Bilderrätsel bei den Krähen erfordert Japanese Slang



derart unbeschreibliches Feeling, daß Euch mit Stahlketten an den Bildschirm zu fesseln scheint. Dazu kommen noch die erstklassigen, harten Rätsel, die Euch ein ums andere Mal verblüffen. Das beste Beispiel für die Qualität von Resident Evil war meine Session zusammen mit Tet. Wir haben uns ganz ungezwungen zu einer kleinen Partie Sonntags um sechs in der Redaktion getroffen, um schließlich bis acht Uhr morgens am Montag durchzuspielen! Wenn Ihr nichtsahnend mit der Magnum im Anschlag die düstere Grotte entlangschleicht und plötzlich mit einem Schockereffekt die Kamera auf die subjektive Sicht eines Monsters umschaltet, daß Euch mit Riesenschritten auf den Fersen ist, wißt Ihr was Angstschweiß a la Resident Evil ist! Wenn Ihr nicht zu der Sorte Spieler zählt, die sich auch ein paar Hardcore-Japano-Rätsel zutraut, dann wartet auf den offiziellen Release im Juni. Ein Mega-Kompliment an Capcom für dieses Meisterwerk, dem wir aus offensichtlichen Gründen leider eine Spielspaßwertung verweigern müssen. ”





Yippie! Dem Hai haben wir das Wasser abgesaugt

System: Playstation
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Game Activity, B&B
Spieler: 1
Features: MC-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	86%
Musik:	80%
Soundeffekte:	81%

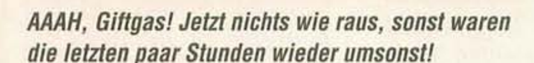






Keine Spielspaß-Wertung
wegen übler Gewaltszenen

SONY PLAYSTATION



AAAH, Giftgas! Jetzt nichts wie raus, sonst waren die letzten paar Stunden wieder umsonst!

Wie kommt man wohl in den Geheimgang hinter dem Wasserfall?

SONY PLAYSTATION

Jack is Back
Alone in the Dark 2

Nach der Saturn-Fassung flatterte uns nun auch die PS-Umsetzung ins Haus. Alles bleibt wie gehabt: Ihr übernehmt die Rolle eines Detektivs, der einen mysteriösen Fall von Kindesentführung zu lösen hat. Die Geschichte startet in einem ehrbaren Haus, in dem sich seit einiger Zeit sonderbare Dinge abspielen. Euer Kollege fand bereits heraus, daß der gemeine Pirat 'Jack' das kleine Mädchen gekidnappt hat. Doch kurz bevor er sie befreien konnte, wurde er ermordet. Nun macht Ihr Euch auf den Weg, das abscheuliche Verbrechen aufzulösen. Euer Blickwinkel ist durch festeingestellte Kameras vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort automatisch umgeschaltet. Unterwegs trefft Ihr auf dunkle Gestalten, die Euch erst nach bleihaltigen Zureden in Ruhe lassen. Wie es sich für richtiges Adventure gehört, gibt es massig viele Rätsel zu lösen und tonnenweise Items zu finden. *ws*



Bei manchen Gegnern hilft nur die Bleispritze.



Das Grafik-Ambiente macht Laune auf mehr



„Die Playstation-Variante gleicht der Sega-Version bis ins letzte Detail und zeigt die gleichen Stärken und Schwächen auf: Die texturierte Polygon-Grafik ist angenehm flott sowie atmosphärisch schön gezeichnet. Auch die Steuerung mit den PS-Pads erweist sich als äußert tückisch und nervenaufreibend: Das Zielen und Schießen auf anrückende Gegner wird durch die festgelegten Blickwinkel stellenweise zur reinen Glücksache. Ebenfalls Musik- und Sounduntermalung weisen in der Playstation-Variante keine wesentlichen Verbesserungen auf. Die Puzzles dagegen bieten ungewöhnlich viele Überraschungen, so daß die Motivation trotz hohem Schwierigkeitsgrad kaum abnimmt."

System: Playstation
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Infogrames
Testversion: Infogrames
Spieler: 1 bis 2
Features: Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	73%
Musik:	56%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 67%

in letzter minute: sony repariert doch import-playstations (garantiereparatur is aber nich)

SONY PLAYSTATION

Dingdong!
Braindead 13

Computerfreak Lance ist wieder aktiv – diesmal auf der Playstation. Die selbe Mission, der selbe Film, mit anderen Worten: Das selbe Spiel wie auf dem 3DO. Der böse Professor (das Gehirn im Bottich) jagt sein Helferlein Fritz hinter Euch her und Ihr gebt an den richtigen Stellen das richtige Joypad-Kommando zur rechten Zeit, sonst lernt Ihr Fritzens Phantasie kennen, was mörderische Aktionen angeht. Um ehrlich zu sein, die lernt Ihr sowieso kennen. Ihr hetzt also im interaktiven Film durch das Schloß des Professors, den fiesen Fritz immer auf den Fersen und lernt Kommandokombinationen auswendig. Basta! *js*



Jaja, Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Die böse Marionette müßt Ihr professionell verheddern.



„Sicher ist Braindead 13 auch auf der Playstation ein witziger Trickfilm, wenn man auf Makabres steht. Ich muß trotzdem die selben Punkte bemängeln, wie schon auf dem 3DO. Die Kommandos sind öfters unlogisch, der Levelaufbau durch spiegelverkehrte Szenarios etwas unübersichtlich und die Motivation durch das Fehlen des Komplettfilms am Schluß nicht so hoch wie bei den Dragon's Lair-Teilen. Gerade die endlosen Sequenzen am Schluß des Spiels lassen die ganze Geschichte im Nachhinein recht langatmig erscheinen. Wer sich nicht jedes richtige Kommando notiert, hat sowieso keine Chance, sich den Endkampf heil zu überstehen. Braindead 13 spielt man nur einmal durch, daher lautet meine Empfehlung "Für Fans"."

System: Playstation
Spieletyp: Interaktiver Film
Megabit: 2 CD
Hersteller: Readysoft
Testversion: MARO
Spieler: 1
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	73%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%



Spielspaß 62%

Schachmatt

Chessmaster 3D

Schach eignet sich aufgrund der unglaublich vielfältigen Spielmöglichkeiten ideal als Computersimulation. Speziell als Trainingspartner leisten Schachprogramme exzellente Arbeit, da sie auch kleine Fehler gnadenlos aufdecken den Spieler bei der Analyse unterstützen. Mit dem *Chessmaster 3-D* bietet Mindscape erstmals auch Playstation-Besitzern einen digitalen Schachtrainer und -partner. Je nach eigener Spielstärke lassen sich verschiedene Schwierigkeitstufen aktivieren, im Optionsmenü dürft Ihr die Kombinierkünste Eures Gegners außerdem beliebig einschränken. Neben dem etwas unübersichtlichen 3-D-Brett mit Standardfiguren stellt *Chessmaster 3-D* auch noch eine zweidimensionale Ansicht zur Verfügung. Während des Spiel gibt Euch der Computer auf Wunsch Tips, läßt Euch mißlungene Aktionen zurücknehmen und zeigt Euch sogar an, über welche Züge er nachdenkt.Spielstände speichert Eure Memory Card. *tet*

Die 3-D-Perspektive wirkt leider etwas unübersichtlich



Auf dem sogenannten Warboard sieht man deutlich mehr



„Der Chessmaster 3-D bietet eine gelungene Alternative zu den Action- und Vollgasorgien, die uns die meisten Hersteller für die Playstation anbieten. Ob PSX-Besitzer allerdings die Muse für eine ruhige Partie Schach aufbringen, wage ich doch zu bezweifeln. Wie auch immer, von der Spielstärke fegt Mindscapes Schachsimulation die meisten Hobbyspieler mühelos vom Tisch. Im Gegensatz zu menschlichen Kontrahenten bestraft der Computer Fehler konsequent und führt deshalb leicht zu Frusterlebnissen. Wer das Programm allerdings regelmäßig nutzt, wird seine Spielstärke deutlich steigern, Erfolge gegen den Rechner sind aber trotzdem nur in den unteren Schwierigkeitsstufen möglich. Die 3-D-Ansicht bietet keine optimale Übersicht, ich benutze deshalb lieber das 2-D-Brett."

System: Playstation
Spieletyp: Schachspiel
Megabit: CD
Hersteller: Mindscape
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 100 Mark

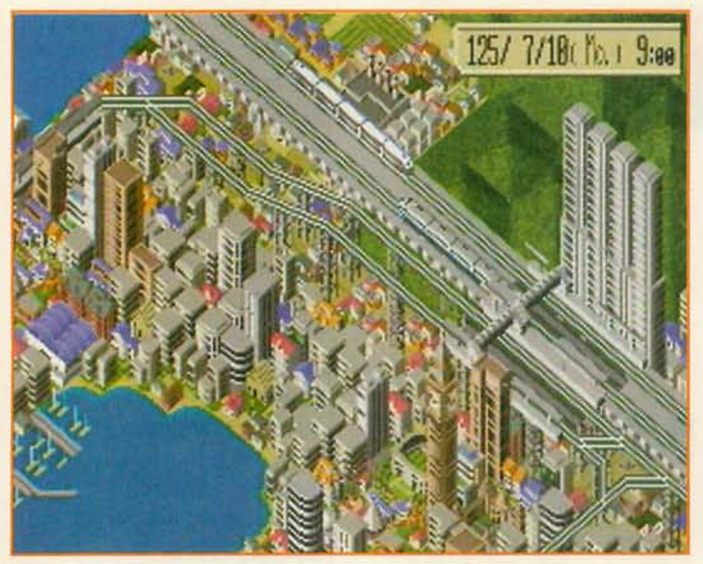
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	25%
Musik:	22%
Soundeffekte:	46%

Spielspaß 74%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



ICE und Schwebebahn bekommt Ihr nur gegen viel Bares



Im USA-Modus könnt Ihr die Freiheitsstatue in die Landschaft setzen

Take the A-Train

VIDEO GAMES CLASSIC

Freunde der Eisenbahn, aufgepaßt! Endlich kommt auch Ihr in den Genuß eines Playstation-Spieles, in dem Ihr als Chef einer privten Eisenbahngesellschaft die Wirtschaft eines ganzen Landes steuern könnt. Diese Wirtschaftssimulation des in Japan unter dem geheimnisvollen Namen *A.IV.Evolution Global* bekannten Playstation-Titels beinhaltet insgesamt 39 Szenarien. Darunter befinden sich jeweils drei länderspezifische Maps aus Japan, USA, England, Frankreich und natürlich Deutschland. Eure Hauptaufgabe ist es, durch die Verlegung von Eisenbahn- und Busstrecken die wirtschaftliche Entwicklung in der jeweiligen Region zu fördern, wobei Ihr durch Aktienhandel, Grundstücksspekulation oder Errichtung von Geschäften auch aktiv mitwirken könnt. Zu Beginn des Spieles ist dies auch unumgänglich, da Euer Buget nicht gerade riesig ist. Da Ihr als privater Betreiber kein Steuereinkommen habt (Ihr müßt sogar Abgaben zahlen!) müßt Ihr durch die oben genannten Möglichkeiten Menschenmassen an Euch binden und so viel Geld verdienen wie nur möglich. Später kann man durch den Bau von Flughäfen und Hafenanlagen den Handel mit den sog. Außenregionen ankurbeln. Hat man schließlich einen Eigenkapital von 100 Mio. Einheiten angehäuft, tauchen im Startmenü zwei weitere Szenarien auf. *tet*



Die Bilanz (oben) sollte man wenn möglich jeden Monat überprüfen. Falls genügend Flüssiges vorhanden ist, kann man sich getrost schon einmal eine hypermoderne und teuere Lok (rechts) leisten. Meistens sind sie schneller und können mehr Passagiere befördern.



„Es hat wider Erwarten nicht allzu lange gedauert, bis Artdink sich dazu entschlossen hat, ihren Top-Titel auch weltweit zu vertreiben. Auf dem Heimcomputer-Sektor (PC 9801) zählt man in Japan bereits die vierte Version, und somit wirkt das Spiel ziemlich ausgereift. Im Konsolenbereich läßt sich A-Train hierzulande am besten mit Sim City vergleichen, wobei hier der Schwerpunkt auf das Verkehrswesen zu setzen ist. Somit bleiben lästige Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Monsterangriffe gänzlich aus, wobei andererseits dadurch die Spannung im Spiel kontinuierlich nachläßt. Wenn nämlich das Ziel, eine ICE- oder Schwebebahn-Strecke zu installieren erreicht ist, gibt es eigentlich keine nennenswerten Aufgaben mehr. Ich habe ein Szenario testweise "300 Jahre" lang gespielt. Interessant ist, daß man bereits nach etwa "100 Jahren" den Fernseher ganz ausschalten, und das Spiel ohne weiteres alleine laufen lassen kann. Dann ist die Zeit überreif, ein neues Szenario in Angriff zu nehmen."



System: Playstation
Spieletyp: Wirtschaftssimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sony CE/Artdink
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Maus
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	68%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 83%

SEGA SATURN

Resurrection
Rise 2

Wie bereits beim Vorgänger geschehen, bleibt kein 32 Bit-System von einer *Rise 2*-Umsetzung verschont. Bei der Saturn-Variante tretet Ihr erneut gegen 18 verschiedene Robotertypen an. Jeder der Cyberrecken hat im Zweikampf seine Bauartbedingten Stärken- und Schwächen. Das Schlagrepertoire ist pro Spielfigur auf satte 30 Special Moves angewachsen. Auch an ein Combo-System haben die Entwickler diesmal gedacht. Einige Blechkameraden verfügen über zusätzliche Waffenpower: 'Thunder' zum Beispiel geht mit kreischender Kettensäge auf seine Gegner los, während 'Krator' lieber seine Monster-Kanone sprechen läßt. Pfeift der Kontrahent am Ende der entscheidenden Runde aus dem letzten Ventil, darf ein "Execution"-Move ausgeführt werden. Über 21 verschiedene Render-Hintergründe sorgen für ausreichend Abwechslung im Kampfgetümmel. Während der Fights werdet Ihr mit rockigen Musikklängen verwöhnt, die aus der Notenfeder des Queen-Gitarreros Brian May stammen. *ws*



Bei Rise 2: Resurrection fliegen wieder die Metallfetzen



Auch schwere Waffen sind diesmal mit von der Partie



„Wie es zu erwarten war, gleicht die Saturn-Variante dem Playstation-Erstlingswerk bis ins kleinste Detail. Was Mirage grafisch auf die Beine gestellt, hat kann sich durchaus sehen lassen. Rise 2 bietet jetzt alles, was ein anständiges Beat'em-Up in der heutigen Zeit beinhalten sollte: Zahlreiche Special Move-Variationen, gelungene Optik, abwechslungsreiches Charakter-Design sowie ein hochzählendes Combo-System fehlen ebensowenig, wie eine Zweispieler-Option. Aber dennoch gehört etwas mehr dazu, um in dem überfluteten Genre noch einen wirklichen Hit zu landen. Neue Spielideen sind bei Rise 2 genauso Mangelware wie eine ausgefeilte Steuerung. Trotz guter Präsentation und umfangreicher Schlagpalette fehlt dem Nachfolger einfach die spielerische Klasse.“

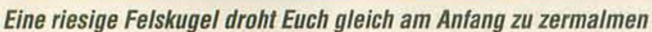
System: Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Mirage
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	78%
Musik:	71%
Soundeffekte:	77%



SEGA SATURN

Eine riesige Felskugel droht Euch gleich am Anfang zu zermalmen



Die automatische Zielaufschaltung wurde von Teil 1 übernommen

Hollywood-Shooter

Panzer Dragoon 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Die Geschichte des zweiten Drachenepos´ startet da, wo der erste Teil sein glückliches Happy-End fand. Die Welt scheint nach dem fürchterlichen Krieg wieder in Ordnung zu sein und Euer treuer Kampfgefährte – der blaue Panzerdrache – kümmert sich derweilen liebevoll um seinen Nachwuchs. Leider währt die Ruhe nicht lange, und die Stadtfestung, in der sich das restliche Erdenvolk niedergelassen hat, wird abermals von einem mysteriösem Imperium angegriffen. Die Verteidiger haben keine Chance gegen die schwerbewaffnete Übermacht, die Vernichtung der Stadt ist unabwendbar. Zu allem Unglück muß auch noch Papa-Dragoon im Schlachtgetümmel dran glauben, so daß das Heldensprite sich diesmal mit dem untrainierten Nachwuchs begnügen muß. Mit letzter Kraftanstrengung entfliehen die beiden dem sicherem Tod und stürzen sich in ein neues Endzeit-Abenteuer. Nun liegt es an Euch, die Welt ein letztes Mal zu retten, auf dem Rücken eines unerfahrenen Drachenteenies, der sich erst im Laufe des Spiels zur ausgewachsenen Flugechse entwickelt. Je nach Spielsituation rennt oder fliegt Ihr mit Eurem treuen Gefährten durch fantastisch anmutende Fantasy-Szenarien. Neben der bekannten 360°-Rundumsicht läßt sich der Drache auch in einem begrenzten Maße lenken, was von der jeweiligen Umgebung abhängt. Als Standardwaffe steht erneut eine dicke Laserkanone zur Verfügung, die auf Wunsch automatisch mehrere Ziele ins Visier nimmt und dadurch wirkungsvollere Beam-Missiles abfeuern kann. Neu im Waffenprogramm ist ein sogenannter "Berserk-Shot", der nach dem Aktivieren einen furiosen Feuerhagel auf die Gegnerschar losläßt. Allerdings läßt sich diese Superwaffe nur einmal einsetzen bzw. muß durch das Abschießen vieler Feindobjekte neu aufgeladen werden, was durch eine zusätzliche Energieleiste im unteren Bildschirmbereich angezeigt wird.

Der erste Abschnitt führt Euch direkt durch die feindlichen Festungslinien: Geschütztürme, gepanzerte Luftschiffe und pfeilschnelle Minijäger greifen Euch von




Ein Render-Intro erzählt wie gewöhnlich die Vorgeschichte

Der Wasser-Spiegeleffekt am Ende des Tunnel-Levels ist einfach atemberaubend. Links unten: Mit diesem schneidigen Meeresbewohner ist nicht zu spaßen.

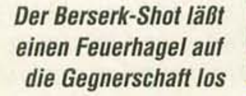



Easy going: Der erste Obermotz streicht trotz imposanter Spritegröße relativ schnell die Segel



Oben: Der Tunnelritt ist nichts für Leute mit einem schwachen Magen.

Welcome to the Jungle! heißt es im dritten Level



Der Berserk-Shot läßt einen Feuerhagel auf die Gegnerschaft los



allen Seiten an. Habt Ihr diese Situation gemeistert, folgt die Flucht durch einen imposanten Canyon, in dem sich krebsartige Schalentiere aus dem Wüstensand bohren und mit ihren scharfen Zangen nach Eurem lebenden Fluguntersatz schnappen. In der dritten Episode düst Ihr durch eine malerische Dschungelwelt, die viele überdimensionale Insektenbewohner beherbergt. Anschließend erlebt Ihr einen schwindelerregenden Tunnelritt mit regelrechtem Achterbahnfeeling, der Euch am Ende zu einem wunderschönen Ozean führt. Die trügerische Idylle währt jedoch nicht lange, da stürzt sich auch schon ein monströser Steinbeißerfisch auf Euch, der erst nach gezielter Dauerbefeuerung den Weg frei macht. Zwei weitere Level stehen Euch jetzt noch bevor, die ich aus Überraschunggründen in diesem Test mal nicht verraten werde. *ws*



super

„Panzer Dragoon 2 bietet alles, was ein erstklassiges Ballerspiel ausmacht: Die geniale Hintergrundgeschichte, die vielen bizarren Objekte und turmhohen Gegner-Designs erlauben herrliche Shooting-Sessions. Wodurch Panzer Dragoon 2 geradezu grandios wird, ist die klasse 3D-Grafik. Den brillanten Wasserspiegel-Effekt nach der Tunnelverfolgungsjagd muß man einfach 'Live' gesehen haben, um das glauben zu können. Auch die Idee mit den zahlreichen Level-Verzweigungen hebt die Motivation des Nachfolgers auf ein gesteigertes Niveau: In bestimmten Abschnitten habt Ihr die Möglichkeit, einen anderen Weg einzuschlagen und erlebt dadurch neue Spielsituationen mit veränderter Grafikkulisse. Einen Kritikpunkt gibt es trotz all meiner Lobgesänge doch noch: Die Musik und der Render-Vorspann erreichen nicht mehr ganz die Klasse des Vorgängers, was allerdings insgesamt nicht schwer ins Gewicht fällt. Ich kann es nur ein weiteres mal wiederholen: Wirklich absoluter Wahnsinn, was die Sega-Entwickler alles aus den (offensichtlich) unterforderten Chips des Saturn herauszaubern konnten.



Die tollen 3D-Effekte, Objekte, Sound und Spielwitz sind bei PD 2 einfach phänomenal, auch wenn sich manch einer am eher wenig originellen Shoot'em-Up-Prinzip stören könnte. In rasanten Fahrten über Land und Wasser bekommt man ein Geschwindigkeitsfeeling, das selbst die besten Rennspiele à la Wipeout nicht besser erzeugen können. Dank des moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrades wird vom Hardcore-Zocker bis zum Einsteiger jeder bestens bedient und fühlt sich zu keinem Zeitpunkt über- oder unterfordert. Action-Fans bekommen hier mit Sicherheit einen echten Leckerbissen geboten."

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: B&B, Game Activity (CH)
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12



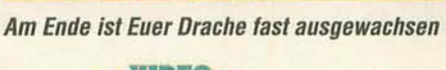
Grafik:	87%
Musik:	77%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 87%



Kleinere Gegner tauchen meist in Formationen auf

Am Ende ist Euer Drache fast ausgewachsen



SEGA SATURN



Die Strecken wurden möglichst nah an der PS-Version umgesetzt



Einer der wenigen grafischen Unterschiede ist der „Rasterschild"

Verfolgungsjagd

wipEout

Wipeout ist die längste Zeit das Renommierrennspiel für die Playstation gewesen, denn nun ist auch die Saturn-Umsetzung fertig. Für alle, die noch nix von *wipEout* gehört haben, hier die Kurzbeschreibung: Ihr düst mit Raketenflitzern über futuristische Kurse und sammelt á la *Mario Kart* durch Überfliegen Extras auf, mit denen Ihr Eure Gegner beschießt, Euch den Speedkick verpaßt oder ein Schutzschild anlegt. Eure Gegner tun es Euch gleich, und damit sind Action und spannende Kämpfe an der Tagesordnung. Die schnelle "Rapier Class" könnt Ihr erst anwählen, wenn Ihr Euch auf allen sechs Kursen unter den ersten Drei plaziert habt. Kommen wir zu den Unterschieden zur Playstation-Version: Fahrt Ihr Einzelrennen, könnt Ihr auf dem Saturn auswählen, ob Ihr den selben Kurs nochmal fahren wollt (auf der PS wurde neu geladen). Die Ladezeiten auf dem Saturn sind kürzer, die Bildrate (Bilder pro Sekunde) niedriger und das Flugverhalten der Flitzer wurde ebenfalls leicht geändert. So setzt Ihr beim Durchfliegen einer Kompression auf, sofern Ihr nicht die Nase hochzieht. Da der Saturn keinen "Shine-Thru"-Modus beherrscht, werden Raketenschweif, Schutzschild und Explosionen altbacken dargestellt. Und auf Plakaten am Bahnrand gibt´s keine Werbung für Playstation-Spiele.. *js*

Venue Terramax
Class Venom
Track Details
Location Germany
Length 4.1km
Max Height 121m
Surface F3600 Racing std

Ein großer Vorteil: Die Einzelstrecken müssen nicht immer neu geladen werden



Tja, da können sich die Saturn-Besitzer fast (aber nur fast) die Hände reiben. Es gibt nämlich vier Minuspunkte und einen Pluspunkt im direkten Vergleich. Erstens ist die Grafik zwar genauso schnell, aber nicht so flüssig, zweitens kommt die Steuerung mit dem Pad nicht ganz so präzise wie auf der Playstation, drittens stieg der Schwierigkeitsgrad durch das Aufsetzen an und viertens gibt's keinen Zwei-Spieler-Modus. Trotzdem ist wipEout auch auf dem Saturn ein Oberklasse-Rennspiel und macht auch lange Spaß. Die Geschwindigkeit stimmt (wenn's auch nicht ganz so flüssig flitzt), an die etwas hackige Steuerung kann man sich gewöhnen (mit Lenkrad geht's besser), und der geniale Sound wurde eh unverändert von der PS-Version 'rübergezogen. Für Saturn-Besitzer hat wipEout einen Vorteil und einen Nachteil: Der Vorteil ist, daß Playstation-Fans nicht mehr angeben können, der Nachteil ist, daß wipEout auf der Playstation etwas (aber nicht viel) besser ist. Trotzdem, wipEout lohnt sich auch auf dem Saturn.

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	77%
Musik:	72%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 76%

ANOTHER RACE
YES NO



Die Regeln blieben gleich, Bestzeiten können abgespeichert werden.



Vor Sprüngen müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht aufsetzt



Joe Higashi macht wieder mächtig viel Wind um seine Gegner



Auch in der Saturn-Version wird nicht mit hellroter Farbe gespart

Prügelnde Könige

King of Fighters '95

VIDEO GAMES CLASSIC

Pünktlich, wie man es von den Japanern gewohnt ist, erschien vor kurzem die Saturn-Umsetzung des SNK-Vorzeige-Prüglers. In der ungewöhnlichen Pappschachtel fanden wir wie erwartet ein Modul und eine CD vor. Zuerst die schlechte Nachricht: Da zum Spielen gleichzeitig das Modul benötigt wird, gibt es keine Möglichkeit, einen Adapter zu benutzen, der den Schutz ausschaltet. Nun die gute: Als Alternative könnt Ihr Euren Saturn einem Hardwareumbau unterziehen, um in den Genuß von King of Fighters'95 zu kommen. Verschiedene Firmen wie z.B. Wolfsoft werden Euch in dieser Angelegenheit gerne beraten. Im direkten Vergleich mit dem Neo Geo-Original hat sich bei der Saturn-Version überhaupt nichts verändert, bis auf die erheblich geringeren Ladezeiten (dank Modulunterstützung!) und einer leicht erweiterten Farbpalette. Die Highlights in Kurzform: Ihr könnt ein 3er-Team aus 24 Fightern zusammensetzen oder im mutigen Alleingang gegen den Rest der Horde antreten. Nach wie vor verdreschen sich edel animierte Spielfiguren aus den berühmt berüchtigten SNK-Prüglern. Die Hintergrundoptiken sind wunderschön gezeichnet und mit zahlreichen bewegten Objekten versehen. Der Spielstand wird auf Wunsch abgespeichert. ws

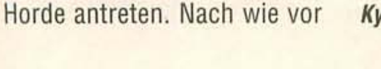
Links: Ist der untere Power-Balken voll aufgeladen, darf ein Super-Special ausgeführt werden



„Einerseits sind die pixelgenauen SNK-Umsetzungen für Prügelfans ein Glücksfall, anderseits haben sich die Entwickler keine Mühe gemacht, auch nur eine Kleinigkeit an ihrem Meisterwerk zu verbessern. Das einzig innovative bei der Saturn-Version von KoF'95 ist der Einsatz von Modul und CD zugleich, was sich aber lediglich auf die Ladezeiten positiv auswirkt. Nichtsdestotrotz bleibt das Spiel auch in seiner unveränderter Form eines der besten Beat'em-Ups im 2D-Bereich. Die erwartungsgemäß hohe Spielbarkeit, die makellose Steuerung und grenzenlose Special-Move-Vielfalt machen auch die Saturn-Variante zu einem perfekten Vertreter seines Genres. Auch die geniale Idee, im Team anzutreten, ist ein weiteres Feature, das bis dato kein anderer Prügler bieten kann. Wer sich auf das Genre spezialisiert hat und für den Saturn neben Vampire Hunter einen weiteren Hit sucht, kommt an KoF'95 nicht vorbei."



Kyo Kuganagi präsentiert seinen brandheißen Feuerzaubertrick



System: Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: SNK
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	75%
Musik:	69%
Soundeffekte:	71%

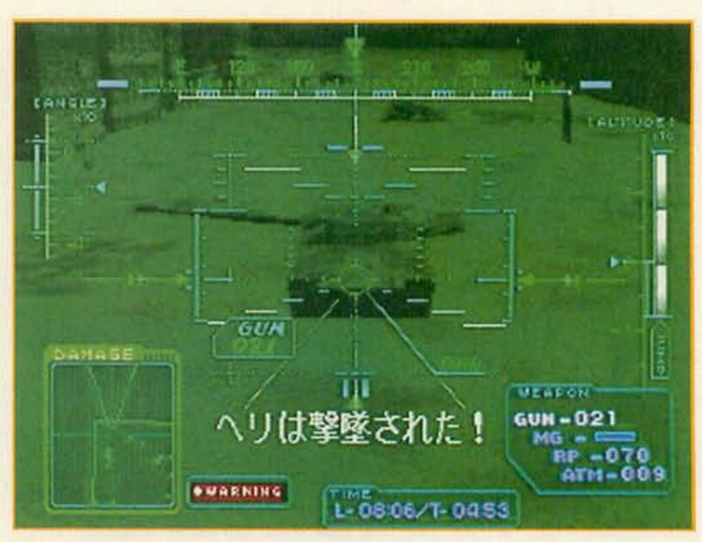


Spielspaß 81%

SEGA SATURN



Wir feuern aus allen Rohren auf einen feindlichen Mech



Auch eine Nachtmission steht auf dem Programm

Konservenschlacht

Gun Griffon

Erstmals gibt es auch ein anständiges Mechspiel für den Saturn, in dem sich alles um 100 Tonnen Stahl auf zwei Beinen dreht. Wir schreiben das Jahr 2015. Zu dieser Zeit existieren noch vier Großmächte, die sich in einem Interessenkonflikt befinden. Der Grund aller Streitigkeiten sind die zu knapp gewordenen Nahrungsmittelreserven. Keiner will dem anderem etwas abgeben, und so werden kurzerhand Eliteeinheiten angeheuert, um das letzte Hab und Gut vor Plünderern zu verteidigen. Ihr klemmt Euch hinter die Kontrollen eines High-Tech-Mechs und düst mit unterstützenden Truppen zu verschiedenen Einsatzgebieten. Im Spiel seht Ihr die 3D-Landschaft aus der Sicht des Roboter-Piloten, der im Cockpit über Radar- und vier Waffensysteme verfügt. In sieben unterschiedlichen Missionen werden von Euch ballertechnische Glanzleistungen gefordert. Auf den texturierten Polygon-Schlachtfeldern tummeln sich massenhaft Panzer, feindliche Roboter in verschiedenen Variationen und viele weitere militärische Fahrzeuge. Aber Gefahr droht nicht nur von unten: Manchmal stößt eine Formation Hubschrauber oder ein Jet auf Euch herab, die man schleunigst eliminieren sollte. Euer Stahlsöldner hat zwei Geschwindigkeitsstufen und kann sich per Jetpack kurzzeitig in Luft katapultieren. *ws*



„Gun Griffon ist genau das richtige für Leute, die vor konventionellen Action-Simulationen à la Thunderhawk 2 zurückschrecken, und mal etwas anderes in dieser Richtung spielen wollen. Fünf verschiedene Aufträge und knackige Computergegner sorgen für ausreichend Spielmotivation. Die 3D-Grafik ist hübsch, detailreich und schnell genug, um ein exzellentes Mechwarrior-Feeling zu garantieren. Die gelungene Steuerung und eine raffinierte Handlung bereiten uneingeschränkte Spielfreude. Neben dominierendem Action-Geschick ist auch etwas Strategie und Taktik gefragt. Diese ausgewogene Kombination macht Gun Griffon zu einem rundum gelungenen Stück Saturn-Software. Allerdings findet man in der Importversion viele japanische Schriftzeichen und dazu Sprachausgabe, die insbesondere bei den Mission-Briefings Euch im Unklaren lassen wird. Trotzdem: Wer auf Action-Simulationen steht, dabei aber lieber mit futuristischen Gefährten unterwegs ist als mit Hubschraubern oder Panzern, darf losmarschieren."


Dieser Hubschrauber versorgt Euch mit Munitionsnachschub



Ein gegnerischer Mech-Walker will sich aus dem Staub machen

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Actionspiel
Megabit: CD
Hersteller: Game Arts
Testversion: B&B, Flying Arts
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	77%
Musik:	79%
Soundeffekte:	75%



SEGA SATURN

The Legend Returns
Loderunner

Wie gut, daß es Helden gibt, die tausend Pixeltode sterben können und trotzdem in regelmäßigen Jahresabständen wieder von sich reden machen! Die Story ist auch bei der vorliegenden Saturn-Fassung gleich geblieben: Ihr müßt Tonnen von Goldbarren zurückerobern, die von bösen Piraten der rechtschaffenen Menschheit entwendet wurden. Das Edelmetall lagert in unzähligen unterirdischen Labyrinthen. In den Räumen findet man neben den gesuchten Goldbarren noch Mauern, Leitern, Kletterstangen und natürlich etliche Fallen. Neben Eurem Geschick stellt die "Laserbohrkanone" Eure einzige Verteidigung dar. Mit dem ungewöhnlichen Gerät schießt Ihr Löcher in den Boden, schafft Euch somit kurzfristig einen Fluchtweg, zudem bleiben die bösen Verfolger darin stecken und sind damit für einem Moment außer Gefecht gesetzt. ws



Ein Super-Oldie mit leicht aufpolierter Grafik

Wer bei Loderunner vorausdenkt, ist klar im Vorteil



gut

Loderunner erschien erstmals als Computerspiel vor satten 14 Jahren. Geändert hat sich über diesem Zeitraum nicht viel: Präsentiert wird Loderunner, wie es leibt und lebt: mit neuen Levels, Extrawaffen und einem Construction-Kit. Trotz seines Alters halte ich Loderunner immer noch für sehr unterhaltsam. Sicherlich besitzt das Spiel absolut keine 32-Bit konforme Grafik, was allerdings insgesamt der Spielmotivation keineswegs schadet. Denn der große Reiz liegt hier im logischen Durchwandern der Labyrinthe, die mit jedem Level größer und komplexer werden. Zudem ist das Spiel so gestaltet, daß es in allen Stages eine festgelegte Strategie gibt, die zunehmenden Widersacher ohne einen Lebensverlust zu besiegen.

System: Saturn
Spieletyp: Plattform/ Strategie-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Patra
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	15%
Musik:	49%
Soundeffekte:	20%

Spielspaß **65%**

neues aus der redaktion: jan hat jetzt vier motorräder aber kein auto, und es schneit immer noch.

SEGA SATURN

Zak goes Saturn
Cyberia

Ja Leute, Zak is back! Der zum Tode verurteilte Cyberpunk erlebt den Alptraum seines Lebens nun auch auf dem Saturn. Ihr übernehmt die Rolle von Zak und kämpft Euch durch einen interaktiven Render-Film, bis Ihr den bösen Buben die Cyberia-Geheimwaffe abgejagt habt. Euer Männlein stapft automatisch durchs Gelände und bleibt nur an Abzweigungen oder Orten mit speziellen Aufgaben stehen. Per Joypad gebt Ihr die Richtung an, scannt Verdächtiges, drückt Knöpfchen oder feuert aus der am Arm montierten Smart-Gun. In zwei Action-Sequenzen ballert Ihr auf anrückende Feindflieger und schießt Euch aus dem Cockpit eines automatischen Jets den Weg nach Sibirien frei. Speichern erledigt der Saturn automatisch, Text und Sprache sind in Deutsch anwählbar. js



Ab nach Sibirien! Das Cyber-Abenteuer hat bei der Saturn-Umsetzung nicht gelitten, es kommt sogar komplett in Deutsch.



gut

Ich hatte schon Befürchtungen, daß Cyberia auf dem Saturn mit klotziger MPEG-Grafik daherkommt. Wär anscheinend auch fast passiert, denn die Entwickler haben sicher nicht ohne Grund einen kleineren Bildausschnitt gewählt. Schwarzer Rand hin oder her, ein Grafik-Schmankerl der besonderen Art bleibt Cyberia trotzdem. Die Kontrollen reagieren präzise, für die Flugsequenzen ist sogar die Empfindlichkeit des Joypads einstellbar. Die deutsche Übersetzung der Texte hat einige Fehler, die Sprache ist dafür aber gut synchronisiert. Wer auf professionelle Render-Grafik abfährt, ist in Cyberia willkommen. Action oder Adventure könnt Ihr in anderen Spielen allerdings weit besser haben.

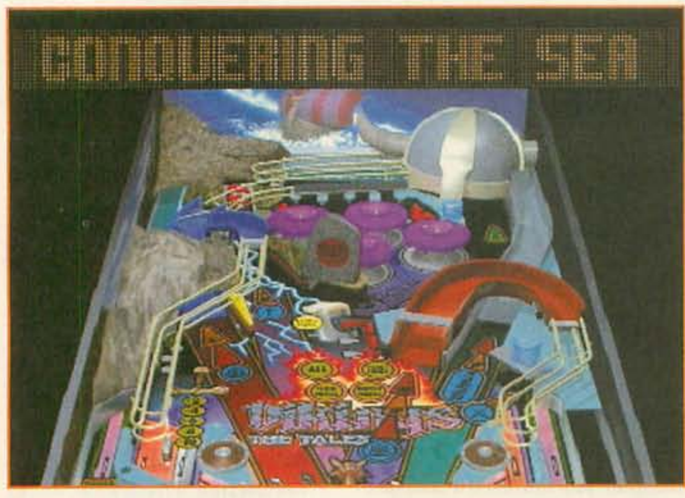
System: Saturn
Spieletyp: Adventure mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Interlay
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: ab 12
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab ??

Grafik:	86%
Musik:	71%
Soundeffekte:	69%

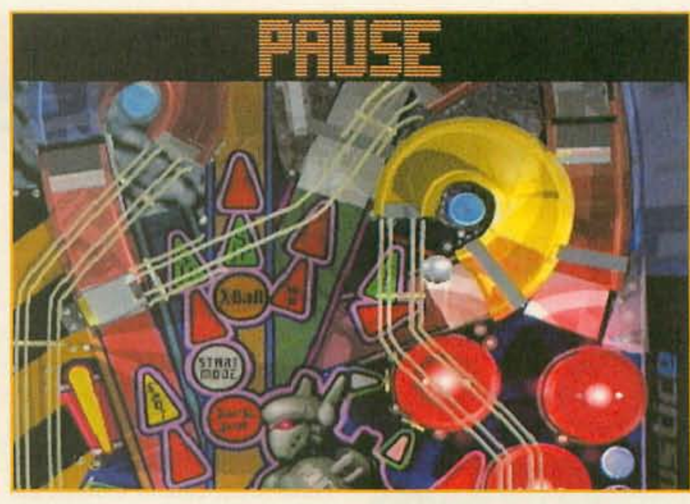
Spielspaß **65%**

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN



Flipper in HiRes-3D: fein – aber mit einem so flachen Bildausschnitt?

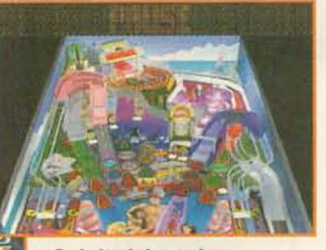


Beide Versionen enthalten den Draufsicht-Modus für Puristen

Vierfach-Einerlei

True Pinball

Eine neue Flippersammlung kam in den letzten Tagen von Ocean. *True Pinball* beherbergt auf beiden Systemen je vier Tische mit den Themen Vikings, Extreme Sports (hat nix mit *Extreme Games* zu tun), Babewatch und Law&Justice. Alle Tische sind Multiball-tauglich und haben drei Flipper, mit denen Ihr die Bälle durch das Geschehen bolzt. Spielerisch sind die Unterschiede nicht besonders groß. Das Bonussystem ist auf allen Tischen zumindest ähnlich, die Bestückung mit Rampen und Bumbern ist vergleichbar und sogar das Itemsystem (durch Kombinationen kriegt Ihr Icons für noch mehr Punkte) ist auf allen vier Tischen gleich. Es gibt drei Darstellungsmodi: 3D hochaufgelöst, 3D normal und Draufsicht. Die Auswahl ist Geschmackssache, denn die Ansichten spielen alle etwa gleich gut. Das Joypad ist frei belegbar und ein Sound-Menü, in dem Ihr Euch die Effekte und Musikstücke anhören könnt, gibt's auch in beiden Versionen. Davon hat's in *True Pinball* reichlich. Für jeden Tisch wurden mehrere Stücke eingespielt, sie sich sowohl nach dem Thema des Tisches, als auch nach der Situation im Spiel richten. Wie der Name erahnen läßt, haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben, die Tische so real wie möglich zu programmieren. In der pixeligen Score-Leiste über dem scrollenden Spielfeld erscheinen denn auch die typischen Subgames, wie Ihr sie auch von echten Flippern (neuerer Bauart) kennt. Rekorde werden im Saturn-RAM und auf der Playstation-Memory-Card festgehalten. *js*



Spielt sich noch am besten: Der „Babewatch"-Flipper (oben)



geht so

„Vier Tische sind ja gut und schön, vier Tische, die sich spielerisch kaum unterscheiden kommen dagegen eher langweilig. Außerdem ist die Idee mit der Score-Leiste am oberen Bildrand etwas mißglückt. Ein Flipper hat ja schließlich Hochformat. Mit der Leiste oben noch mehr vom Bild abzuschneiden, wäre nun wirklich nicht nötig gewesen (Realismus hin oder her). Der Ausschnitt scrollt zwar brav mit, bei schnellen Bällen (und im Multiball-Mode) verliert man aber doch ab und an die Orientierung. Ansonsten ist True Pinball eine der realistischsten Flipper-Simulationen, die mir je untergekommen ist. Trotzdem stellt sich mir die Frage "Warum muß ein Flipper auf einer Konsole unbedingt aussehen, wie in echt?" Mit Fantasic Pinball hatte ich weit mehr Spaß, auch wenn dieser nicht realistisch war. In nächster Zeit kommen noch mindestens zwei weitere Flipper, und die würde ich an Eurer Stelle erst einmal abwarten."

GRAND CHAMPION

TSL	500,000,000	
1 AAA	146,090,000	
2 AXL	100,000,000	
3 ITA	50,000,000	
4 BAA	28,245,000	

TSL	500,000,000	
1 JOC	100,000,000	
2 IPB	50,000,000	
3 OMN	25,000,000	
4 ANI	10,000,000	

TSL	500,000,000	
1 JOC	100,000,000	
2 IPB	50,000,000	
3 OMN	25,000,000	
4 AHI	10,000,000	

TSL	500,000,000	
1 AXL	100,000,000	
2 ITA	50,000,000	
3 BSL	25,000,000	
4 DRG	10,000,000	



Die Tische unterscheiden sich meist nur in der Anordnung der Elemente

System: Playstation/Saturn
Spieletyp: Flipper-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Ozean/Digital Illusions
Testversion: Laguna
Spieler: 1 – 4 abwechselnd
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	60%
Musik:	66%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 69%

Again and again and...

College Slam

Um es gleich vorweg zu sagen: College Slam ist im Prinzip nur die Zweitligaversion von *NBA Jam T.E.*. Bei Verwendung der exakt gleichen Grafik-Engine wurden lediglich Teams und Spieler ausgetauscht. Am gewohnt Actionlastigen Spielprinzip hat sich rein gar nichts verändert. Es gibt einen Turbo-, Paß- und Schußknopf. Habt Ihr das Timing heraus, könnt Ihr bei gedrückter Turbotaste auch alle Monsterdunks aus NBA T.E. hier ausführen. Wenn Ihr mit den Power-Ups spielt, gesellen sich einige lustige Neuerungen wie z.B. Wirbelwind, Blitzstrahl oder die Bombe dazu. Der zweite Hauptunterschied liegt in den 50 Eigenschaftspunkten, die Ihr auf die neun Fähigkeitskategorien Eurer zwei Spieler (Schnelligkeit, Trefferquote...) individuell verteilt. Aufgrund mangelnder Popularität in Europa verwehrte Acclaim der College-Edition von NBA Jam aber sowieso den Sprung über den Atlantik. *ds*

Spezialattacke à la Tazmanian Devil. Ihr könnt hier auch direkt in die Semi-Finals einsteigen oder Eure Wasserköpfe in den Season-Mode schicken.




„Was könnte man am Erfolgsrezept von Iguana, die NBA Jam ja "erfunden" haben, schon groß auszusetzen? Natürlich ist auch diese Version wieder genial bis zum Abwinken (vorausgesetzt, man steht auf das Untergenre "Fun-Basketball"). Mit 44 Teams bietet College Slam sogar noch ein paar mehr Mannschaften als die andere 32-Bit-Version. Notorische Jam & Slam-Fans sollten einen Kauf tatsächlich in Erwägung ziehen. Da das Spiel nur in Amiland erscheint, läßt es sich bestimmt ganz gut damit vor den Freunden angeben. Im Prinzip genügt aber natürlich NBA Jam T.E. vollauf."

System: Saturn
Spieletyp: Action-Basketball
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Rekorde u. selbsteditierte Namen speichern
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	65%
Soundeffekte:	75%

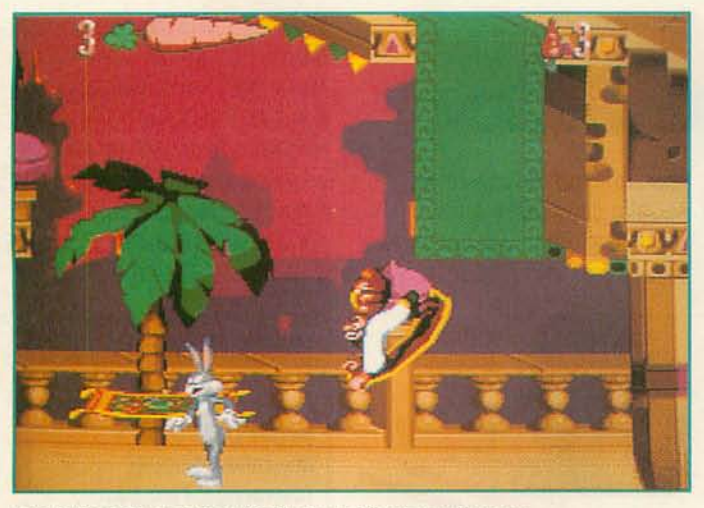

Spielspaß 79%

SEGA SATURN

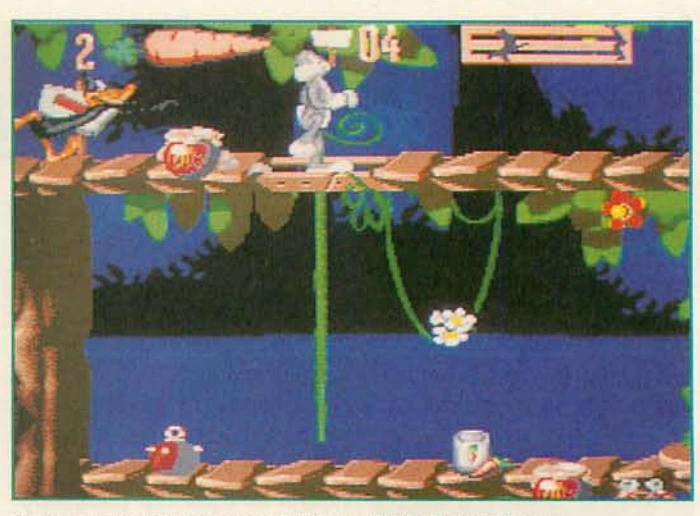
INSERENTENVERZEICHNIS

Diese Ausgabe enthält Beilagen der Firma Acclaim Entertaimnent (München), und teilweise von GameShop 2000 (Schweiz).

MEGA DRIVE



Die Orient-Stage ist grafisch am schönsten gelungen



In den ersten Stages werdet Ihr von Duffy Duck gejagt

Bugs Bunny

Double Trouble

Solch herzige Handlungen erwärmen das Herz jedes zartbesaiteten Spielers: Ein unbescholtener Hase hüpft durch Wald und Wiesen, doch da kommt der unvermeidliche Superfiesling Duffy Duck angebraust und bringt das Meister-Lampe-Dasein gehörig durcheinander. Auch das Mega Drive-*Bugs Bunny* ist wieder ein Jump'n'Run der Marke "Niedlich und knuddelig". In den über sechs Levels lauern Dutzende von putzigen Gegner auf Euren Möhrenfresser. Die Aufgaben gestalten sich von Stage zu Stage unterschiedlich: Mal müßt Ihr mit Duffy Duck im Nacken Schilder umdrehen oder gleich anschließend ausgerissene Löwen in ihre Käfige zurücklocken. Aber auch harmlos aussehende Eichhörnchen, wütende Stiere und fliegende Teppichhändler haben es auf Euren berühmten Toon-Star abgesehen. Nur gut, daß manchmal eine Extrawaffe auf dem Weg liegt. Bugs kann seinen Widersachern z.B. mit Dynamit oder anderem Waffen einheizen. Wenn alle Möhrenleben futsch sind, könnt Ihr dreimal mit Continue im gleichen Level weiterspielen. *ws*

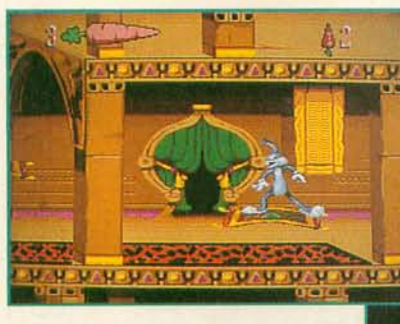


Oben: Gleich hat Duffy Duck sein erbärmliches Entenleben ausgehaucht



geht so

„Zeichentrick-Action ohne Reue: Bei Bugs Bunny wird gerannt, geschossen und gesprengt, ohne daß das Spiel brutal wirkt. Ganz im Gegenteil: Die schön animierten Heldensprites jagen den einen oder anderen Lacher ins Umfeld. Man darf sich von dem Spiel aber keine Wunderdinge erwarten. Die Gegner sind weniger spektakulär und mit der richtigen Strategie sehr einfach zu besiegen. Auch das Spielprinzip bietet nichts Neues, und nach Erkunden aller Levels schlafft die Motivation gehörig ab. Außerdem gab es schon Dutzende MD-Jump' n'Runs nach dem gleichen Strickmuster, die um einiges ausgefeilter waren als der neueste Bugs Bunny-Streich. Die Zielgruppe ist unverkennbar im untersten Altersbereich angesiedelt und lockt damit keinen älteren Videospieler mehr ans Joypad. Fazit: Übrig bleibt ein witziges Hüpfspiel, das zeitweise Spaß macht, aber nach einigen Stunden kräftig langweilt."





Vorsicht! Ein wütender Bulle ist im Anmarsch



Auch unterirdisch muß Bugs Bunny seinen Hasen stehen

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	50%
Musik:	41%
Soundeffekte:	31%

Spielspaß 49%

MEGA DRIVE

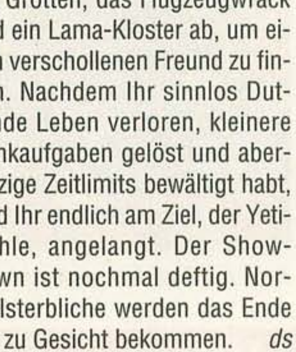
Einer der bekanntesten *Tim und Struppi*-Comics hat mit „Tim in Tibet" Einzug in die Welt der Videospiele gehalten. Das Hüpf-und Ausweichspiel beginnt mit einer Rückblende. Tim läßt im Geiste, zusammen mit Captain Haddock, eine alte Chinareise nochmal Revue passieren. Per Telegramm aus Asien werden die beiden aber schnell aus derlei Tagträumereien gerissen, so daß man sich im dritten Level bereits in Tibet wiederfindet.

Jaulende Höllenhunde

Tim in Tibet

Während der folgenden 11 Level klappert Ihr dann Städte, Gebirge, Grotten, das Flugzeugwrack und ein Lama-Kloster ab, um einen verschollenen Freund zu finden. Nachdem Ihr sinnlos Dutzende Leben verloren, kleinere Denkaufgaben gelöst und aberwitzige Zeitlimits bewältigt habt, seid Ihr endlich am Ziel, der Yeti-Höhle, angelangt. Der Showdown ist nochmal deftig. Normalsterbliche werden das Ende nie zu Gesicht bekommen. *ds*





Hier sieht man einen der kleinen Unterschiede im Leveldesign (oben). Die „Tips", die Ihr im Spiel bekommt, machen das Leben auch nicht einfacher



„Ach, Infogrames, was denkt Ihr Euch bloß dabei, den Schwierigkeitsgrad Eurer einschlägigen Kinderspiele immer dermaßen hoch anzusetzen. „Nichts für Anfänger" wäre in diesem Fall pure Ironie. Bei T.i.T. müßte es richtiger heißen „zu schwer für diese Welt". Die Paßwörter sind zwar ein kleiner Trost; Rücksetzpunkte, mehr Boni und viiiel weniger unfaire Stellen hätten dem Spiel auch zu einer vernünftigen Wertung verholfen. Was bleibt, sind die schöne Rahmenhandlung, das abwechslungsreiche Leveldesign und eine Grafik, die sich (bis auf kleine Veränderungen beim Levelaufbau) in nichts von der Super-Nintendo-Version unterscheidet. Das Gleiche gilt übrigens auch für den Sound , aber was hilft's, wenn man das Modul aus Frust am liebsten an die Wand dreschen möchte?"

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Infogrames
Testversion: Infogrames
Spieler: 1
Features: drei Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	60%
Musik:	76%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 62%

neues aus der redaktion: ralf ist beim letzten "take that"-auftritt wieder in tränen ausgebrochen

SUPER NINTENDO

Für golfbegeisterte Super Nintendo-Besitzer wird *PGA Tour '96* wohl das letzte Update in dieser Sportart darstellen. Die Änderungen gegenüber der Vorgänger halten sich wieder in Grenzen. Bewährte Gegebenheiten, wie Grafikstil oder Steuerung, wurde nicht großartig verändert. Dafür hat PGA '96 in anderen Bereichen mächtig zugelegt. Insgesamt acht neue Golfplätze mit je 18 Löchern und sieben verschiedene Spielarten wurden diesmal auf das Modul gequetscht. Wer sich mit der richtigen Schlägerwahl etwas schwer tut, darf sich wie gewohnt auf die Vorgaben des Computers verlassen. Neben etwas feineren Grafiken wurden auch die Bedienungselemente teilweise neu durchgestylt. Gespielt wird gegen menschliche Konkurrenz oder sechs Computer-Profis. Wie gewohnt, üben Neulinge auf dem 'Practice-Kurs' den richtigen Schwung, während sich die Profis ohne Umwege zu einer Turnier-Veranstaltung begeben. ws

Fairway-Flut

PGA Tour '96

VIDEO GAMES CLASSIC



Welcher Kurs darf's denn sein? Bilderbuch-Golf: Mehr ist auf dem SNES nicht mehr drin



„Wie es nicht anders zu erwarten war, liefert auch das neueste EA-Update einen unerreichten Qualitätsstandard im SNES-Golfbereich ab. Im Gegensatz zum Vorgänger erscheint die Landschaft nicht nur detaillierter, sondern auch wesentlich schneller auf dem Bildschirm. An der ohne hin sehr guten Bedienung und Steuerung hat sich in der Neuauflage wenig geändert. Nicht das kleinste Detail wurde übersehen, es werden viele Statistiken und jede nur erdenkliche Information über den Spielverlauf ausgegeben. Der größte Pluspunkt allerdings ist die große Anzahl der auswählbaren Kurse, die für langanhaltenden Spielspaß sorgen. Wer im Besitz einer Vorgängerversion ist, muß selbst entscheiden, ob sich ein weiteres Golfspiel lohnt. Das Modul ist auf jeden Fall sein Geld wert."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Black Pearl/EA
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	28%
Soundeffekte:	46%

Spielspaß 86%

SUPER NINTENDO



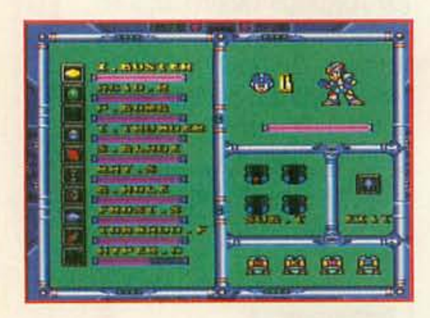
Acht Level plus Endboß-Zone sind der gewohnte Megaman-Umfang


Auch die Zwischengegner sind wieder alles andere als Kleinkram

Aller guten Dinge ... ?

Megaman X3

Die Megaman-Serie scheint kein Ende nehmen zu wollen. Warum auch? Läuft doch gut. Das Spielprinzip von *Megaman X3* ist dasselbe wie bei allen modernen Megaman-Versionen. Ihr hüpft durch Seitenansicht-Levels und gebt Euren Feinden mit der Wumme Saures. Besiegt Ihr einen Endgegner, übernehmt Ihr dessen Waffe, die Ihr allerdings mit Energie betanken müßt. Unbegrenzte Munition hat wieder nur die Standard-Waffe. Energie für Leben und Knarren wird entweder von Feinden (die wieder nachwachsen, sobald Ihr den Bildausschnitt verlaßt) zurückgelassen, oder liegt zumeist versteckt in den Levels verteilt. Derer gibt es neun,



acht "normale" und einen, an dessen Ende der Oberbösewicht wartet. Die Level folgen jeder für sich einem anderen grafischen Thema und enthalten auch wieder Geheimräume, in denen Ihr so manches Extraleben oder Power-Up findet. Neu in der "X3"-Version ist ein Kumpel, den Ihr in brenzligen Situation anwählen könnt. Dieser verfügt über eine größere Energieleiste, kann aber keine Extrawaffen benutzen. Musikalisch kommt *Megaman X3* etwas rockiger daher als seine Vorgänger (obwohl die in Nippon ja auch schon alle "Rockman" hießen). Ein Musikthema pro Level ist für einen Megaman ja fast schon Standard. Besiegt Ihr einen Obermotz, gibt's ein 16-stelliges Zahlenpaßwort. js


Die Libellen nicht abschießen sondern als Lift mißbrauchen...



"Nachdem von Mario und Sonic für die 16-Bit-Systeme nicht mehr viel zu erwarten ist, bleibt der Megaman so langsam der einzige, der die Fahne des klassischen Jump'n'Run hochhält. Dabei hat die Serie mit Megaman X2 anscheinend Ihren Höhepunkt erreicht. Der Nachfolger hinterläßt zwar wieder einen starken Eindruck, grafisch und musikalisch kann Megaman X3 aber mit seinem Vorgänger nicht ganz mithalten. Das Problem, mit dem auch einige ältere Megaman-Versionen zu kämpfen hatten, ist in X3 nicht vom Tisch: Immer wieder trifft man auf sauschwere Stellen, an denen man nicht weiß, ob sich die unzähligen Versuche weiterzukommen lohnen. An der technischen Ausführung gibt's nix zu meckern. Die Steuerung paßt, die Geschwindigkeit stimmt und auch wichtige "Kleinigkeiten" wie die Kollisionsabfrage wurden gottseidank beibehalten. Megaman ist immer noch Megaman und damit für langanhaltende Motivation bei gehobenem Schwierigkeitsgrad gut. Ob man's unbedingt haben muß, wenn die "X2"-Version schon im Regal steht, ist die Frage. Fans der Kultserie sagen sicher "ja", ich sage "nein"."


An bestimmten Stellen könnt auf dicke Walker-Robos umsteigen

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Shot
Megabit: 16
Hersteller: Capcom
Testversion: BMG
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	69%
Soundeffekte:	?65%



Spielspaß 76%



Die wichtigste Neuerung: Ihr habt 16 Charaktere zur Auswahl



Der Tisch mit dem Hähnchen ist der Schild (3.Stufe) der Katze

Gelaber live

Parodius 3

VIDEO GAMES CLASSIC

Erfolgreiche Spiele werden für gewöhnlich fortgesetzt, bis sie eben nicht mehr erfolgreich sind. Der dritte Teil der völlig durchgeknallten Baller-Persiflage bietet viel Bekanntes, aber auch einige neue Features. Der eigentliche Titel "Jikkyou Oshaberi Parodius" bedeutet frei übersetzt soviel wie "Parodius Geplapper Live". Im Spiel gibt's nämlich für so ziemlich jeden Event das passende Sprach-Sample. "Feind von links!", "Glocke von vorn!" sind nur einige Beispiele, die aber leider auch nur Japaner verstehen. Gleich zu Anfang fällt die erweiterte "Raumer"-Auswahl ins Auge. Sage und schreibe 16 Charaktere stehen zu Wahl. Vom klassischen Vic Viper bis zur Schmusekatze geht die Palette diesmal. Daß jede Figur ihre eigene Waffenkonfiguration hat, versteht sich ja von selbst. In den Levels findet Ihr einige alte Bekannte in neuem grafischen Gewand. So passiert Ihr einen Twinbee-Level, fliegt der Tänzerin wieder zwischen den Beinen herum oder beharkt den Tanzbären aus dem zweiten Teil (der inzwischen auch Singen gelernt hat). Neu ist auch das Sammeln von kleinen Feen, durch die Ihr an eine Überraschung kommt. Das eigentliche Spielsystem (Horizontal-Scroller) und das bewährte Gradius-Extrawaffensystem wurden beibehalten. Das Modul speichert Einstellungen und High-Scores. Übrigens läuft die japanische Import-Version **nicht** auf deutschen oder amerikanischen Super Nintendos (weder mit Adapter noch mit Umbau). js

Die Meerjungfrau mal anders. Im Twinbee-Level trefft Ihr alte Bekannte



„Noch durchgeknallter, als Parodius 2, ja geht denn das? Doch, das geht. Der dritte Teil ist zwar nicht mehr so umfangreich (die Sprach-Samples haben wohl 'ne Menge Platz gekostet), dafür gibt's ein paar knallharte Stellen, die das Spiel in die Länge ziehen. Die Levels folgen wieder völlig irrwitzen Themen wie "Disco", "Schule" oder "Keksschachtel". Technisch scheinen sich die Entwickler mit zunehmender Fortdauer der Serie immer weniger Mühe zu geben. Der dritte Teil ruckelt nämlich noch öfter als der zweite. Zugegeben, bei voller Bewaffnung und Feindpräsenz sind wieder Heerschaaren von bewegten Elementen auf dem Schirm, aber der Spielfluß leidet doch etwas darunter. Nach wie vor eine prima Idee: Die Härte der Gegner richtet sich nach Eurer Aufrüststufe. Ob man das Teil haben muß, ist schwer zu entscheiden. Für Fans sind genug neue Gags drin, der erste Teil ist aber immer noch der beste. Auf jeden Fall solltet Ihr auf eine offizielle Version warten, ohne ein Super Famicom geht nämlich nichts.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: 32
Hersteller: Konami
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	84%
Musik:	78%
Soundeffekte:	84%





Super-Baby und der Tintenfisch des Grauens – ganz schön irre...



ECTS-Messebericht

Gute vier Wochen vor der E3 in Los Angeles präsentierten viele europäische Softwarehäuser während der ECTS in London nochmal Ihre Hits fürs zweite Halbjahr. Obwohl mit Nintendo und Sega zwei der ganz Großen fehlten, ist Wolfgang auch dieses Jahr wieder mit einem Koffer voll interessanter Neuigkeiten zurückgekommen

Wenn die Frühlings-ECTS auf Jamaika stattfände, würden wir noch viel lieber hinfliegen.

Earthworm Jim 2

Wer regelmäßig die Video Games liest, weiß, daß wir uns an dem tapferen Regenwurm einen besonderen Narren gefressen haben. Im Mai setzen sich die aberwitzigen Abenteuer des schleimigen Superhelden auch auf den 32-Bit-Konsolen fort und wir hoffen, daß die Testversionen für Saturn und Playstation noch rechtzeitig ein uns eintrudeln.

Schweine im Weltall, Kühe mit Zeitzünder, dies und noch viel mehr gibts bald auch für Euren 32-Bitter



Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/46 13-50 46
Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Acclaim

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

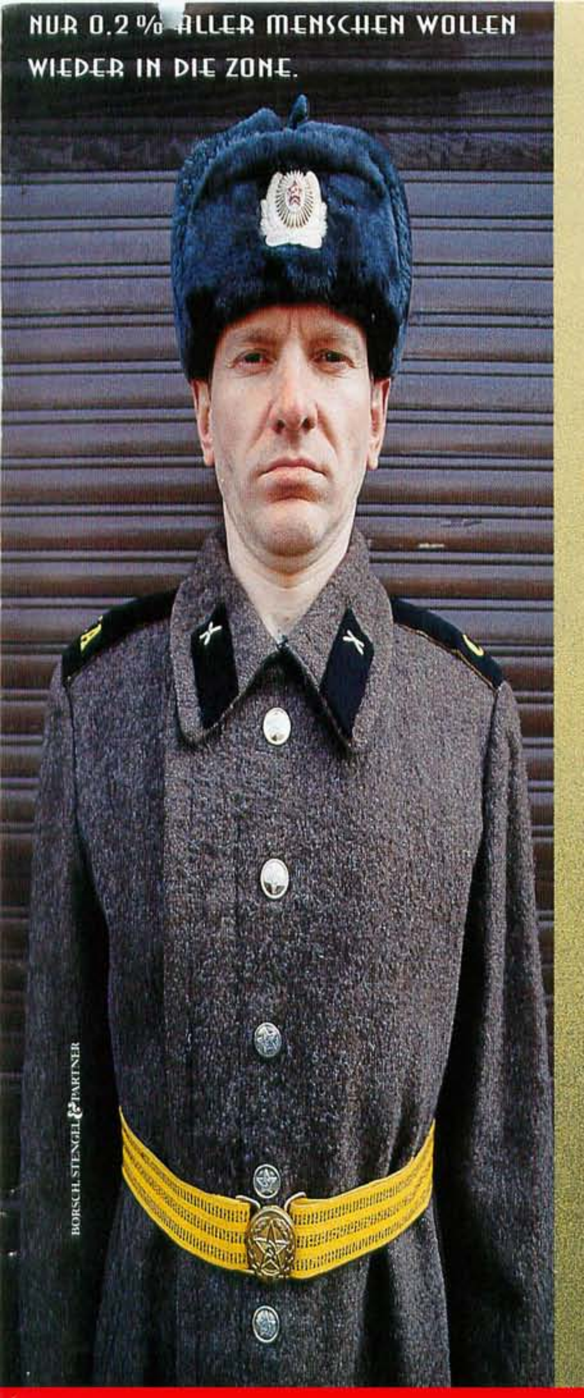
Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



NUR 0.2 % ALLER MENSCHEN WOLLEN WIEDER IN DIE ZONE.



BEI NBA IN THE ZONE WOLLEN ALLE HIN.

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit und 8-Spieler-Modus lassen Deine Konsole heißlaufen. Im **„technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel"** (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!







KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt